PLAYERS MANUAL

一流プレイヤーになるために

遥かなるオーガスタ®

for Windows

T&E SOFT

ごあいさつ

このたびはWindows®95用ソフト『遙かなるオーガスタfor Windows』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこのプレイヤーズマニュアルをよくお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。正しい使用法でご愛用ください。なお、このプレイヤーズマニュアルは再発行いたしませんので、大切に保管してください。

遥かなるオーガスタ for Windowsについて

当社が『遥かなるオーガスタ』を最初に発表したのは1989年、NEC PC-9801用ソフトとしてです。1982年の設立当初よりゴルフゲームを手がけてきた当社は、常に理想のゴルフゲームを追求してきました。まず、ゲームとして快適に楽しく遊べること。そして、本物のゴルフの魅力をできる限り忠実に再現していること。これが当社の一貫したゴルフゲーム創りのスタンスです。

技術と集中力を必要とする独特のショットシステムはゴルフの緊張感を味わっていただくために考え出されたもの。また、エンターテインメント性を優先させるために、画面を緻密に描き込むことより、ダイナミックな動きを重視しています。特に今回の『遥かなるオーガスタ for Windows』では、次々と視点が切り換わるエキサイティングなカメラモードも実現しました。自分のショットがテレビ中継されているような臨場感を楽しんでいただけます。なお、ゲーム全体のテンポを損なわないように、各種の設定も複雑になりすぎないように考慮。ドローやフェード、バックスピンなどのテクニックをわかりやすい操作で駆使できるようになっています。

このように“遊ぶ・楽しむ”ことをメインにしながらも、コース、ボールの動きに関しては徹底的に実物をシミュレートしました。コースデータは、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブから提供された開発時点での最新設計図を基に、現地調査を行って作成しています。さらに弾道計算は、空気抵抗、摩擦係数、反発係数、重力加速度など物理法則上考えられるさまざまな要因をほとんど網羅。微妙なアンジュレーション（起伏）が精細に再現されたコース上を、跳ね、転がるボールのリアルな動きは、実際にゴルフをされる方々にも納得していただけることでしょう。

ハード、ソフトともに日進月歩のコンピュータ業界において、「これが究極の」という言葉はすぐに古びてしまいます。ただ、その中でも、現時点での最高傑作を皆様にプレイしていただきたいと思い、努力し続けて参りました。どうぞ、『遥かなるオーガスタ for Windows』を心行くまでお楽しみください。

目次

CONTENTS

項目別 INDEX

⚠

●ご注意

・本製品のプログラムおよびマニュアルのすべて、または一部を複製することはできません。

・本製品のすべて、または一部を無断でレンタル、リースおよびそれらの類似行為、ネットワークへの送信あるいは転用、中古品販売を行なったり、転売、営利目的で使用することはできません。

・本製品の仕様は将来予告無しに変更することがあります。

・本製品の使用、導入とその結果については、一切の保証をいたしかねます。

●健康上のご注意

・長時間ゲームを遊ばれる際には、健康のため1時間毎に10〜15分程度の休憩をとるようにしてください。また、疲れているときや睡眠不足のときはプレイを避けることをおすすめします。

・ゲームを遊ばれる際には、室内を明るくしできるだけ画面から離れてください。

・ごくまれに、強い光や点滅する画面を見て、一時的に筋賑のけいれんや意識の喪失などの症状がおきることがあります。このような経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐにゲームを止めて医師の診察を受けてください。

●使用上のご注意

・本製品はWindows®95専用のCD-ROMです。他のCDプレイヤー等で使用すると、機器等の故障や破損の原因となる恐れがありますので絶対に使用しないでください。

・このCD-ROMをCD-ROMドライブにセットする場合は、必ずレーベル面の(タイトルなどが印刷されている面)を上にしてください。

・CD-ROMは両面とも汚れ、傷などをつけないよう取り扱いにご注意ください。また、文字や絵を書き込んだりシールを貼付したりしないでください。

・CD-ROMが汚れたときは、内周から外周に向かって乾いた柔らかい布で軽く拭き取ってください。また、レコード用クリーナーや溶剤などは使用しないでください。

・ひび割れや変形したCD-ROM、接着剤等で補修されたCD-ROMは使用しないでください。

・直射日光の当たる場所や暖房機器の熱が直接当たる場所など高温になるところには保管しないでください。また、湿気やほこりの多い場所での保管も避けてください。

●ゲームを始める前に

内容物の確認

本製品には以下のものが同梱されております。ご確認ください。万一、不足品や不良品などがございましたら、すみやかにお買い求めになられた販売店までご連絡ください。

CD-ROM　1枚

マニュアル1冊

ユーザー登録用紙返送封筒　1枚

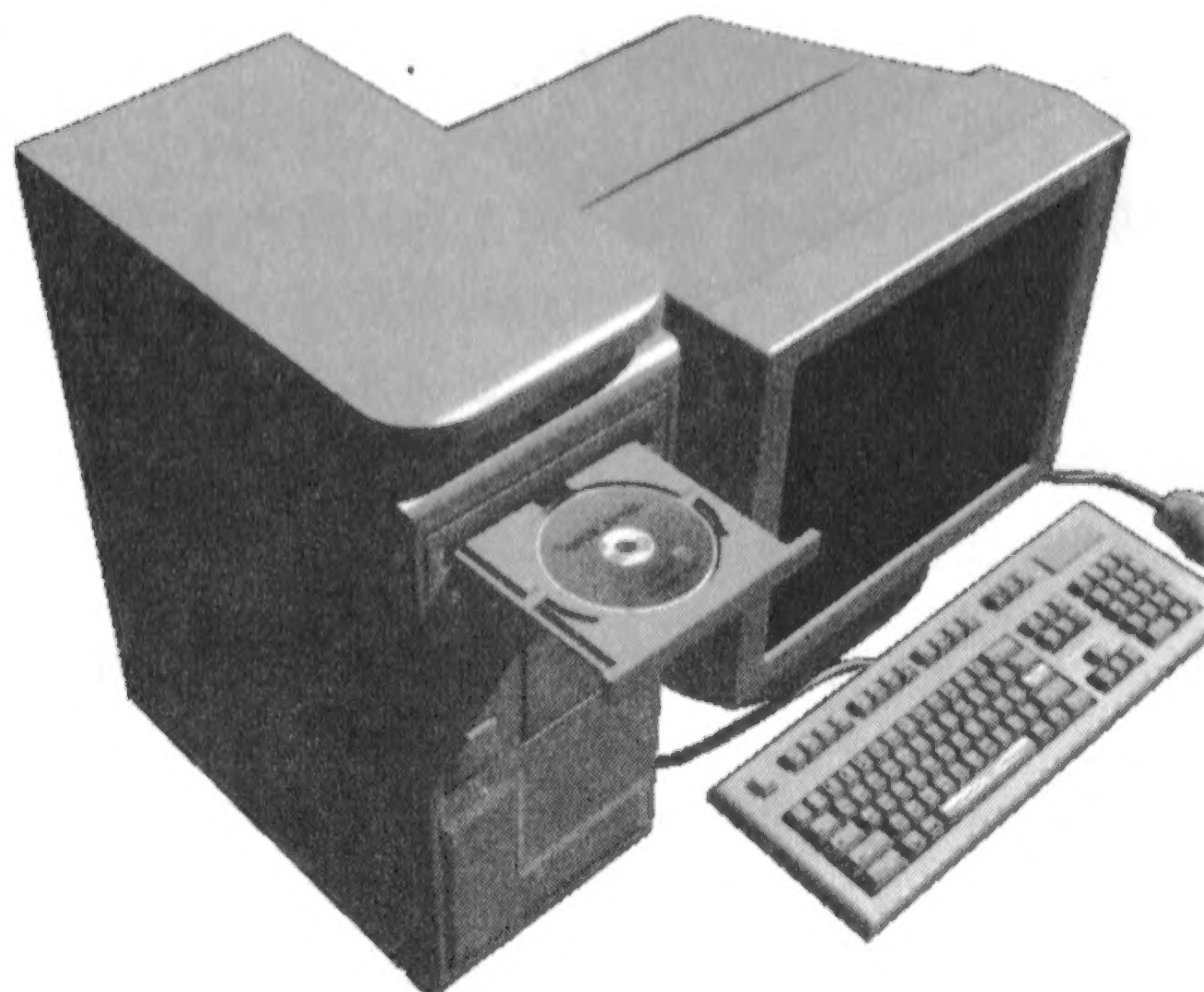
●ユーザー登録のお願い

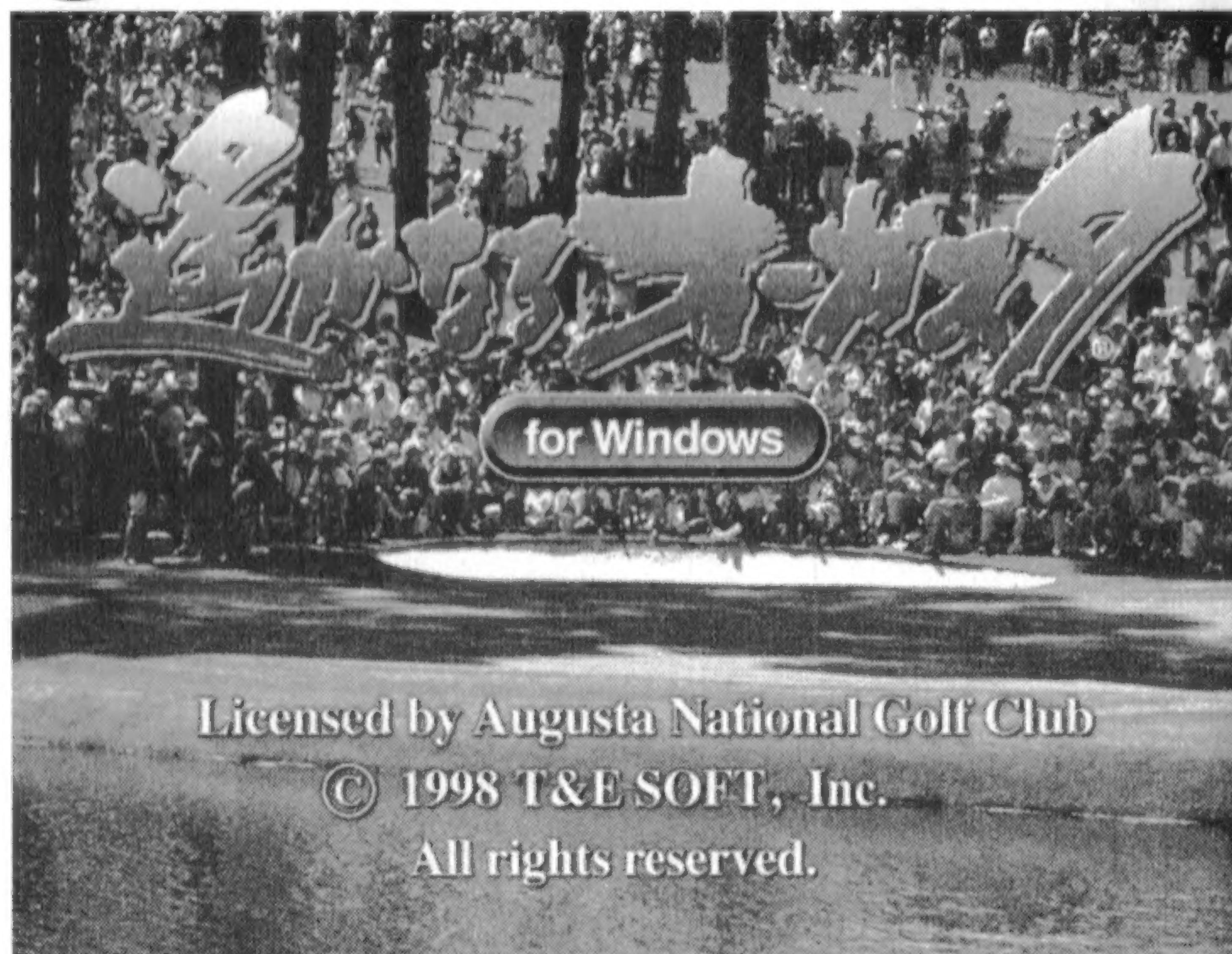
本マニュアルの『ユーザー登録用紙』に必要事項をご記入の上、切り取ってご返送下さい。

ユーザー登録をされていませんと、電話でのご質問やディスク破損などのサポートをお断りすることがありますので、ご了承ください。

●動作環境
OS／Microsoft®Windows®95 Operating System日本語版
CPU／Pentium®133MHz以上
必要メモリ／32Mバイト以上
ビデオカード／640×480ドット以上、16ビットカラー以上
CD-ROMドライブ／4倍速以上
●推奨環境
動作環境を満たした上で下記の要件を満たすと、より快適にゲームを楽しんでいただけます。
CPU／Pentium®200MHz以上
ハードディスク／インストール用に約500MB
ビデオカード／DirectDraw®対応のもの
サウンドカード／DirectSound®対応のもの
その他の周辺機器／MIDI音源(GM、GS、XG規格対応のもの)
●プレイする際の注意
以下の事項をお守りいただけますと、安定してゲームを楽しんでいただくことができます。各設定の方法はWindows®95のマニュアルやオンラインヘルプをご参照ください。
〔01〕日本語入力プログラム(MS-IME、ATOKなど)のツールバーを表示しないように設定してください。
〔02〕アイコンポインタのアニメーション機能は使用しないで下さい。
〔03〕スクリーンセーバー、省電力機能の設定を解除してください。
〔04〕ウィルスチェッカーのような常駐型のプログラムやシステムエージェントのような突然割り込みが入るタイプのプログラムを使用しないで下さい。
●DirectX®の導入に関する注意
本製品はDirectX®のシステムが組み込まれていなくても動作します。ただし、組み込まれていない場合は、フル画面表示ができない他、実況・解説、効果音、環境音などが再生されません。DirectX®3以上が組み込まれている場合、そのシステムを利用することで、より快適にプレイしていただけます。
セットアッププログラムを起動されますと、お使いのシステムにDirectX®が導入されますが、その際にディスプレイドライバなどがDirectX®に対応していないと、確認なしに汎用のDirectX®対応ドライバに変更されることがあります。それに伴ってWindows®95の起動や画面の描画が著しく遅くなったり、その他の予期せぬトラブルが発生する場合があります。
事前にお使いになられている機種またはビデオカードがDirectX®に対応しているかメーカーにご確認のうえ、最新のドライバーを入手、導入されることをお勧めいたします。これらの入手、導入の方法につきましては各メーカーにお問い合わせください。
本製品のCD-ROM内には汎用のDirectX®5のセットアッププログラムが収録されておりますが、これを用いた導入に関して当社は一切の責任を負いかねますので、お客様の責任においてこれを行なってください。
＜DirectX®5の導入方法＞
まず、Windows®95を起動し、アプリケーションを全て終了した状態にしてください。CD-ROMドライブに『遙かなるオーガスタ for Windows』のCD-ROMをセットします。ゲームが起動しましたら、ゲームを終了させてください。次に、デスクトップにある「マイコンピュータ」を開き、『遙かなるオーガスタ for Windows』のCD-ROMが入っているCD-ROMドライブを右クリックしてください。メニューが表示されますので、その中から「開く」を選びます。続いて「DirectX®5」フォルダをダブルクリックして開いてください。そして、「Dxsetup.exe」（あるいは単に「Dxsetup」）をダブルクリックします。DirectX®5のインストーラが起動しますので、あとはインストーラの指示に従ってください。
※Microsoft® Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
※PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標または登録商標です。

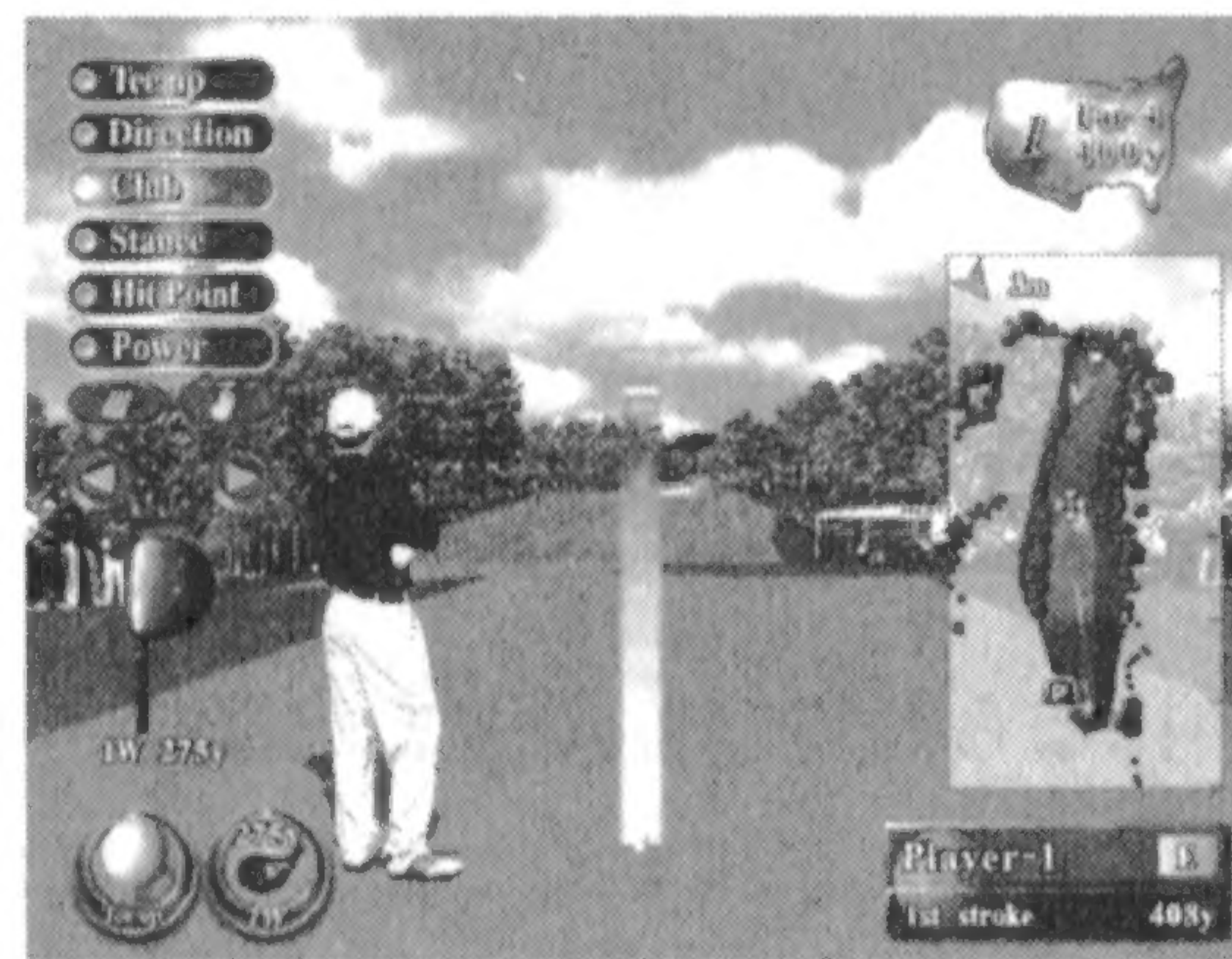
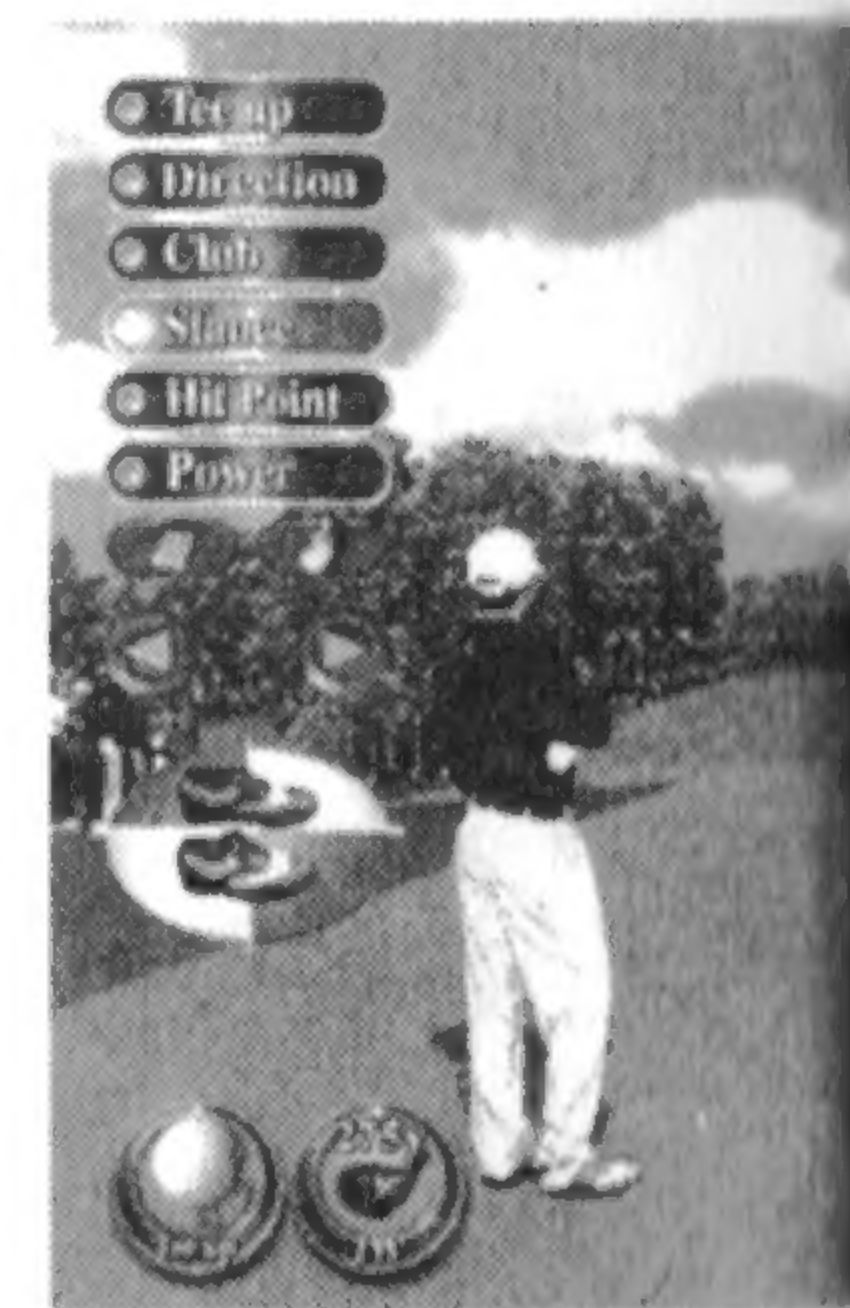
基本操作／項目を選ぶ時はマウスかカーソルキー、決定する時は左ク

1 CD-ROMを入れる

CD-ROMドライブに『遙かなるオーガスタ for Windows』のCD-ROMをセットしてください。

2 自動的にゲームが起動します

オープニングデモ終了後、タイトル画面になります。マウスを左クリックする（またはEnterキーを押す）とメインメニューが表示されます。

5 プレイの進め方

TEE UP
ティーショットの位置を決めます。

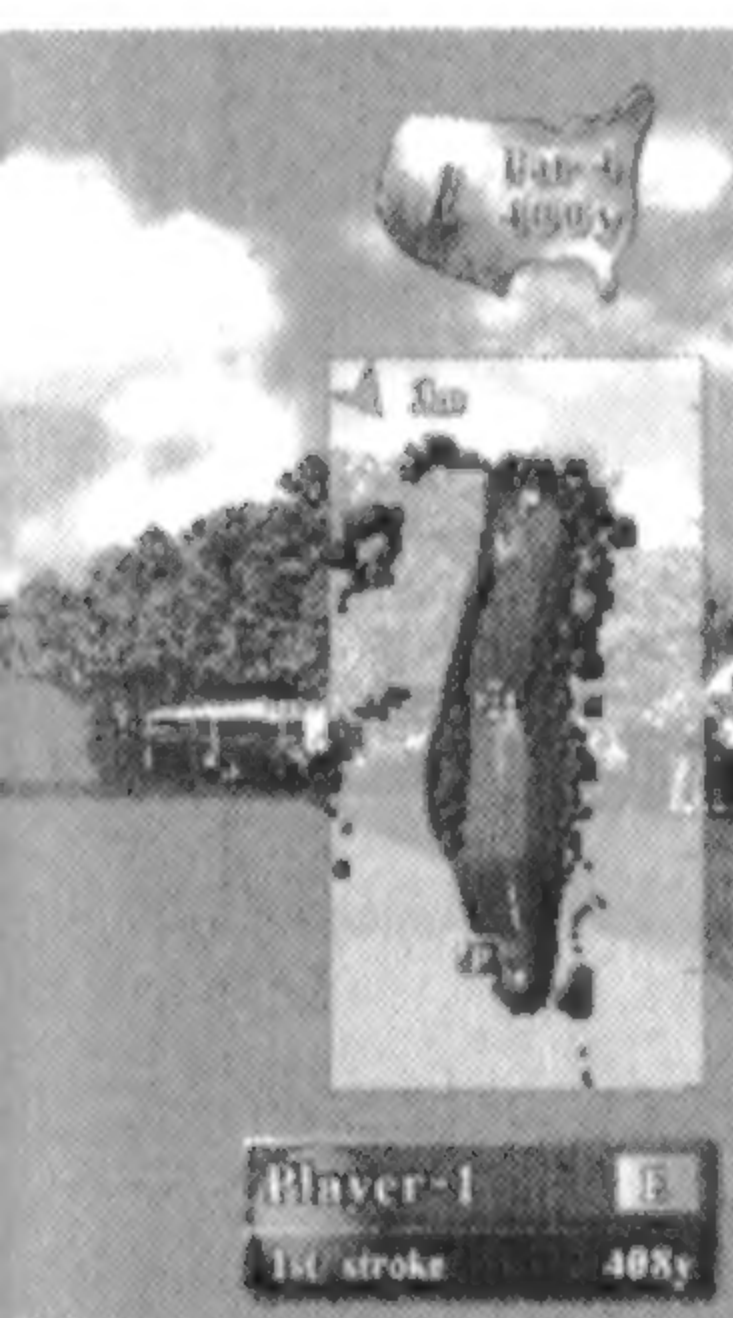
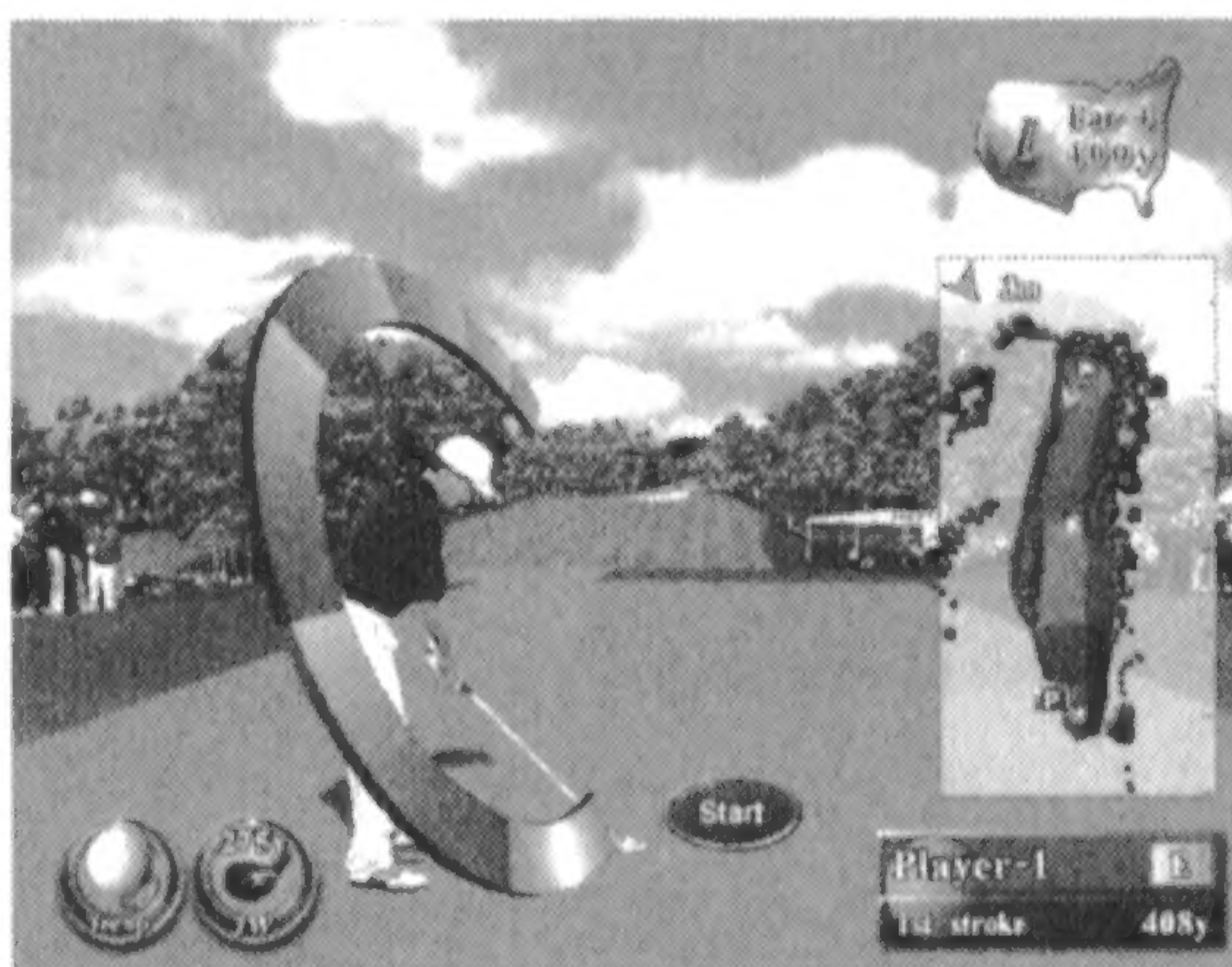
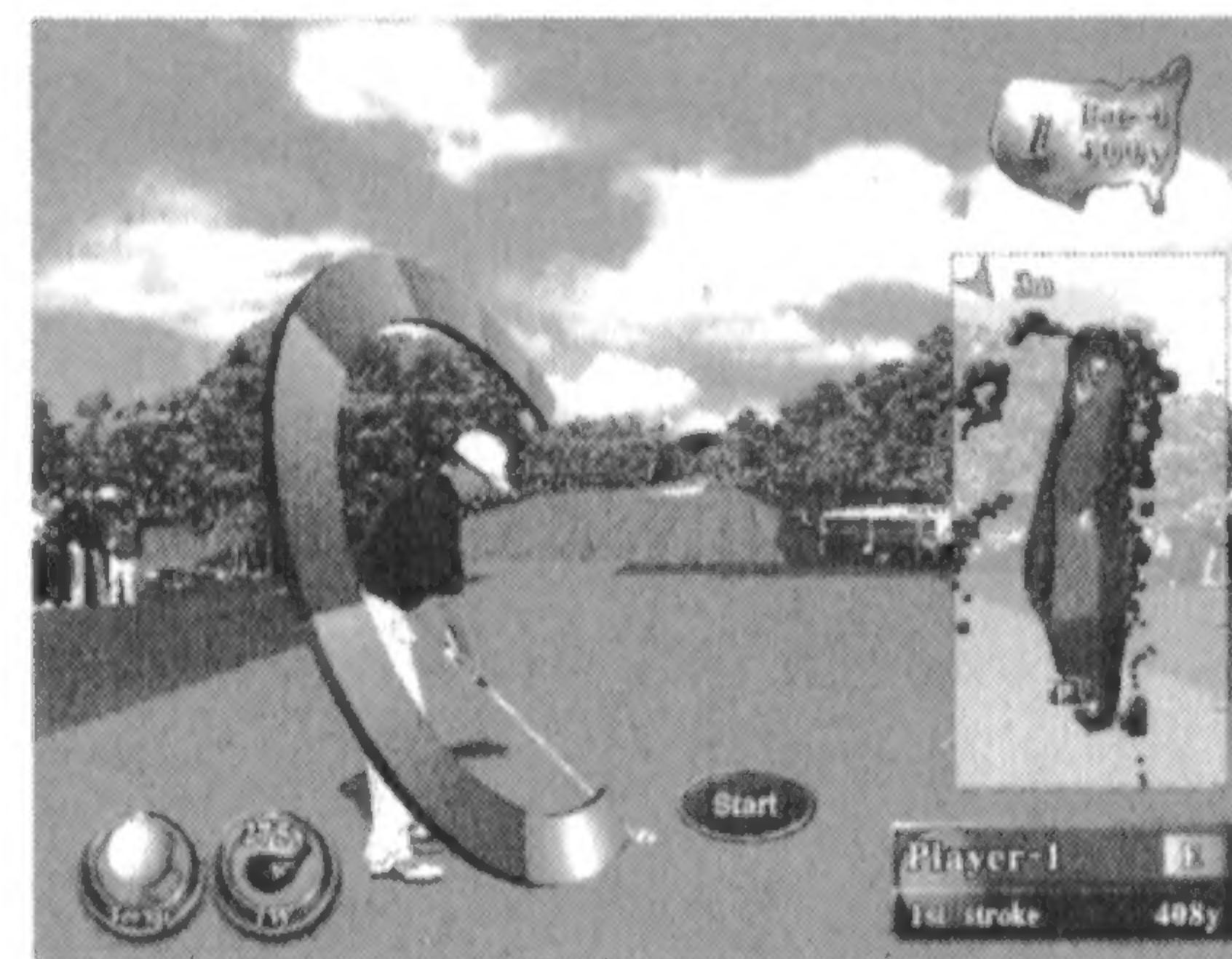
DIRECTION
打つ方向を決めます。

CLUB
使用するクラブを決めます。

STANCE
スタンスを決めます。

リックかEnterキーを使用します。

3 クイックスタートを選ぶ

メインメニューからクイックスタートを選びます。

4 ゲームスタート

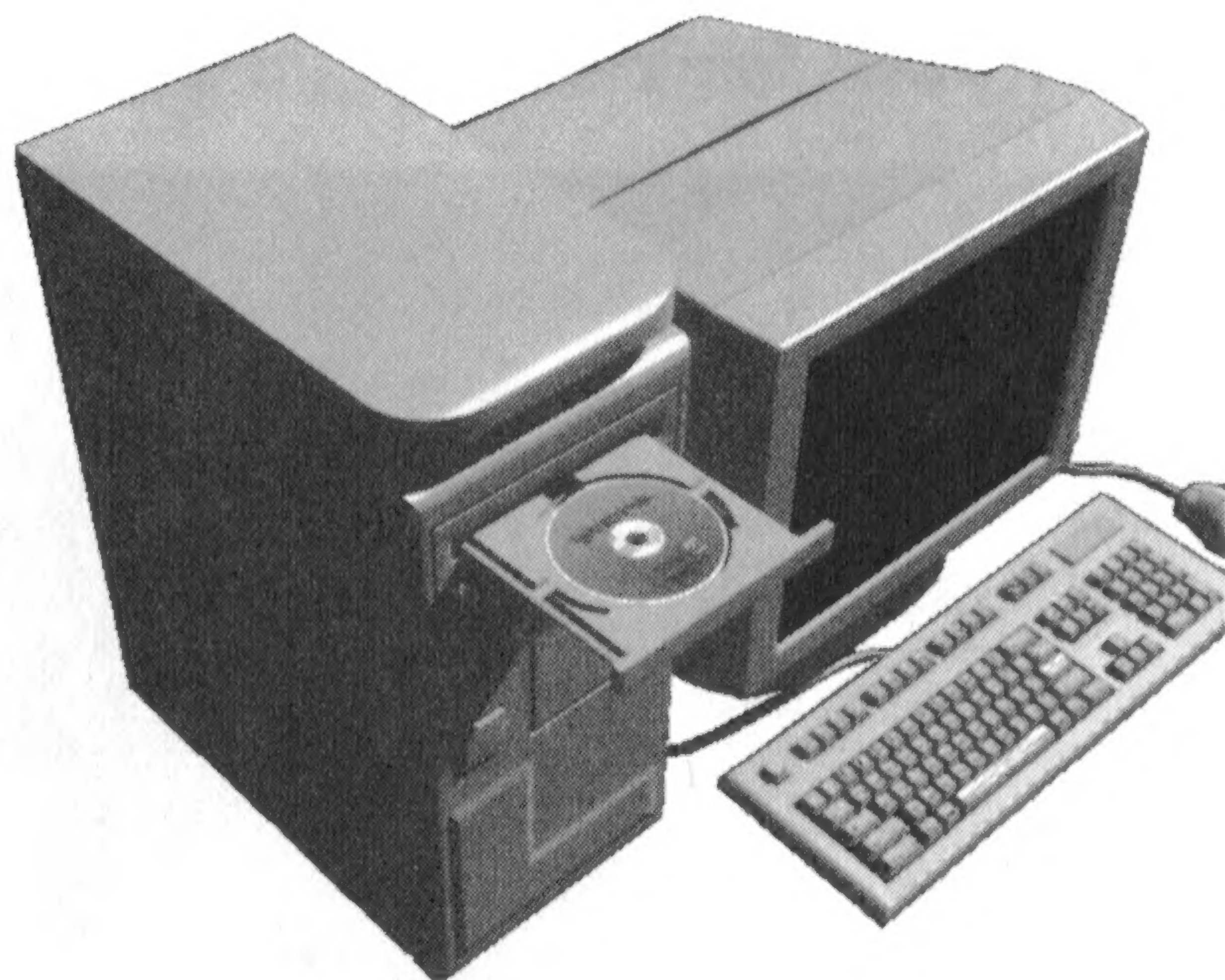
設定確認の画面が表示されます。「OK」を選んで決定してください。

HIT POINT
ボールの上下の打点を決めます。

POWER
ショットするパワーを決めます。一度左クリックする（またはEnterキーを押す）とパワーバーが動き始めます。もう一度左クリックする（またはEnterキーを押す）とパワーが決定されます。

IMPACT
ボールの左右の打点を決めます。パワーバーが下りてきますので、インパクトゾーン内で、左クリック（またはEnterキーを押す）してください。中央の黄色の部分がスウィートゾーンです。

グリーンにのせるまでは、DIRECTION～IMPACTの動作を繰り返してください。
グリーン上ではパッティングとなり、DIRECTIONとPOWERの決定のみ行います。

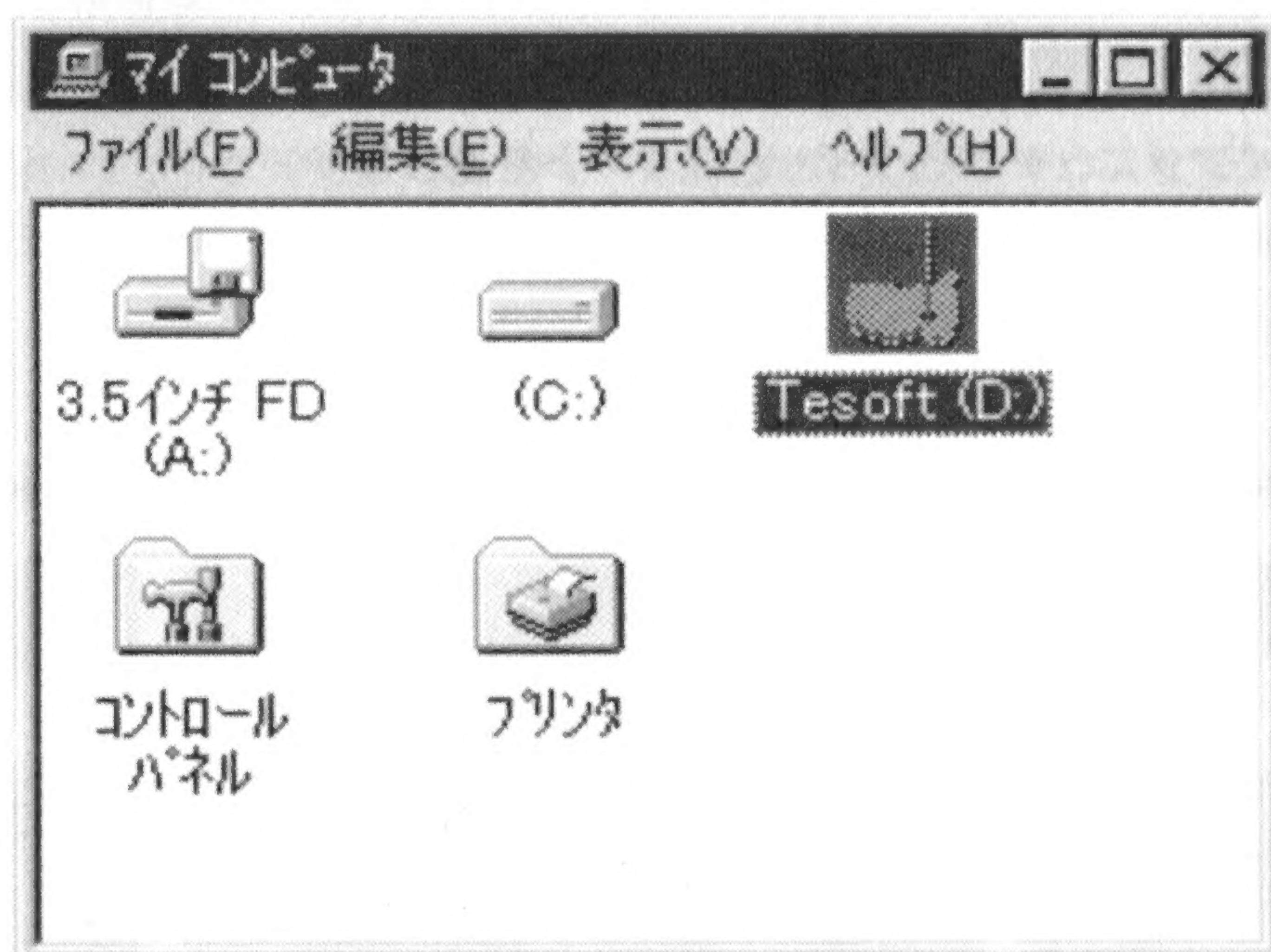
1 CD-ROMをCD-ROMドライブに入れる

オートスタート

まずパソコンの電源を入れて、Windows®95を起動させてください。

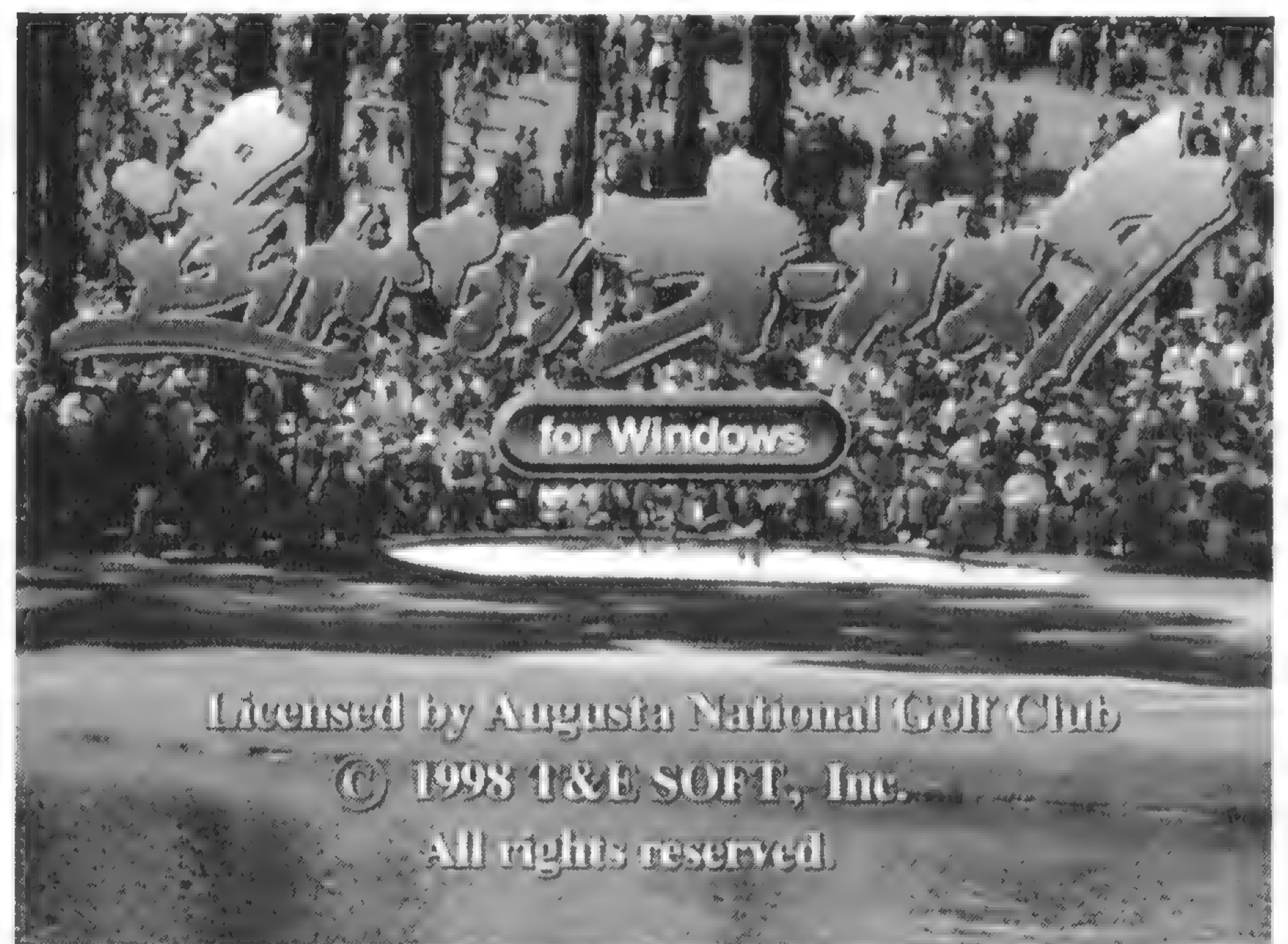
起動しましたら、CD-ROMドライブに本製品のCD-ROMをセットしてください。しばらくしますと、CD-ROMが自動で読み込まれ『遙かなるオーガスタ for Windows』が起動します。

CD-ROMをドライブのトレイに入れてください。

自動的に起動しない場合は……

「マイコンピュータ」のウィンドウを開き、CD-ROMのアイコンをダブルクリックしてください。

マイ コンピュータ
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ヘルプ(H)
3.5インチ FD (A:)
(C:)
Tesoft (D:)
コントロール パネル
プリンタ

ゲームが起動して『遙かなるオーガスタ for Windows』のオープニングが始まります。

※デモをスキップしたい時は、マウスを左クリックするか、Enterキーを押してください。

デモムービーの終了後、タイトル画面が表示されます。マウスを左クリックする（またはEnterキーを押す）とメインメニューになります。

（ご注意）本ソフトは、個人成績等のデータを保存するために、プログラムフォルダ内に『遙かなるオーガスタ for Windows』のフォルダを自動で作成します。保存場所の変更や指定をされる場合は、P46「インストールの方法」をご参照ください。

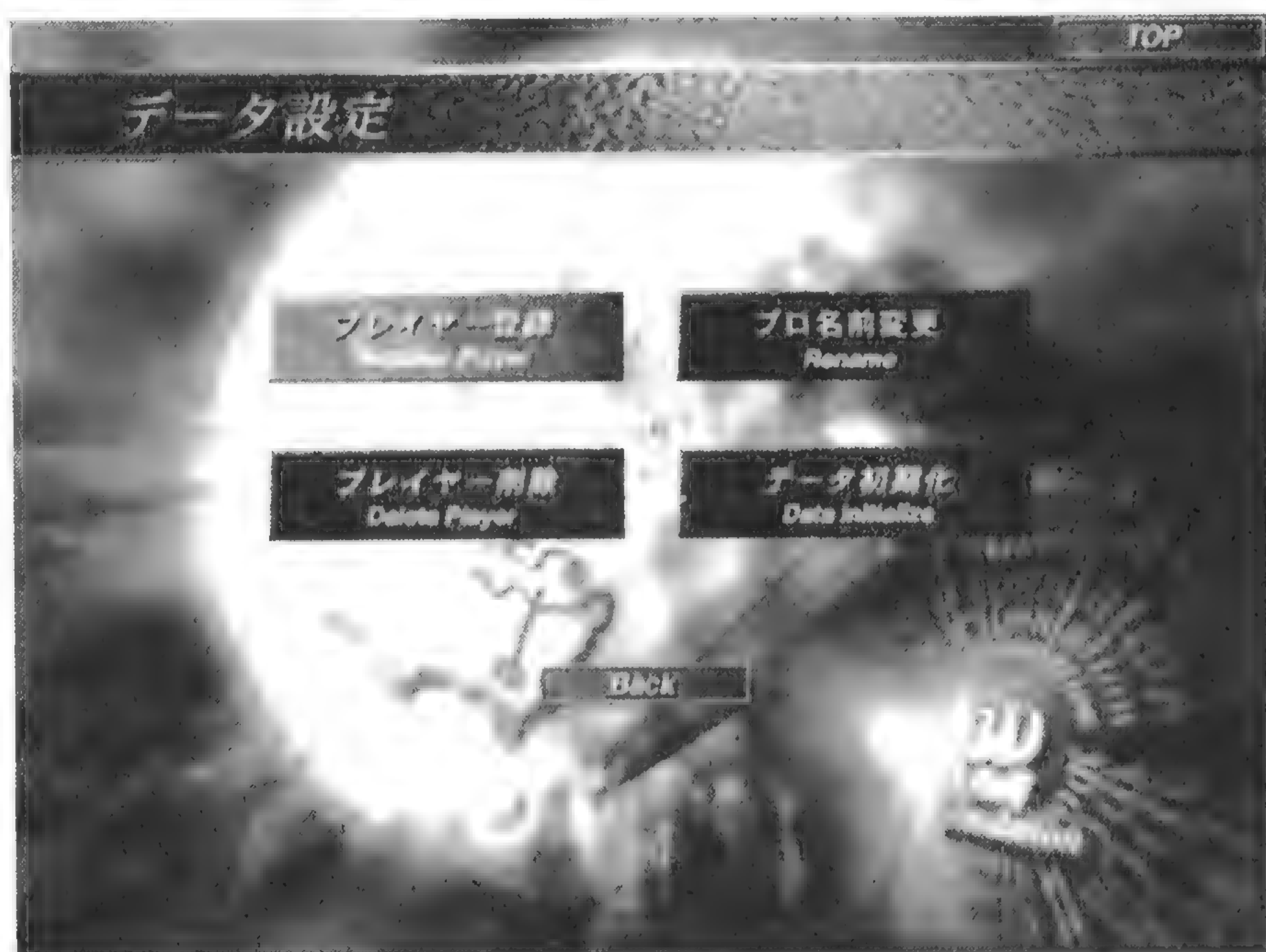
このあとゲームの始め方から遊び方、ゲーム終了までの流れを一通り説明していきますので、実際にゲームをしながら『遙かなるオーガスタ for Windows』をマスターしてください。

2 メインメニューが表示されます

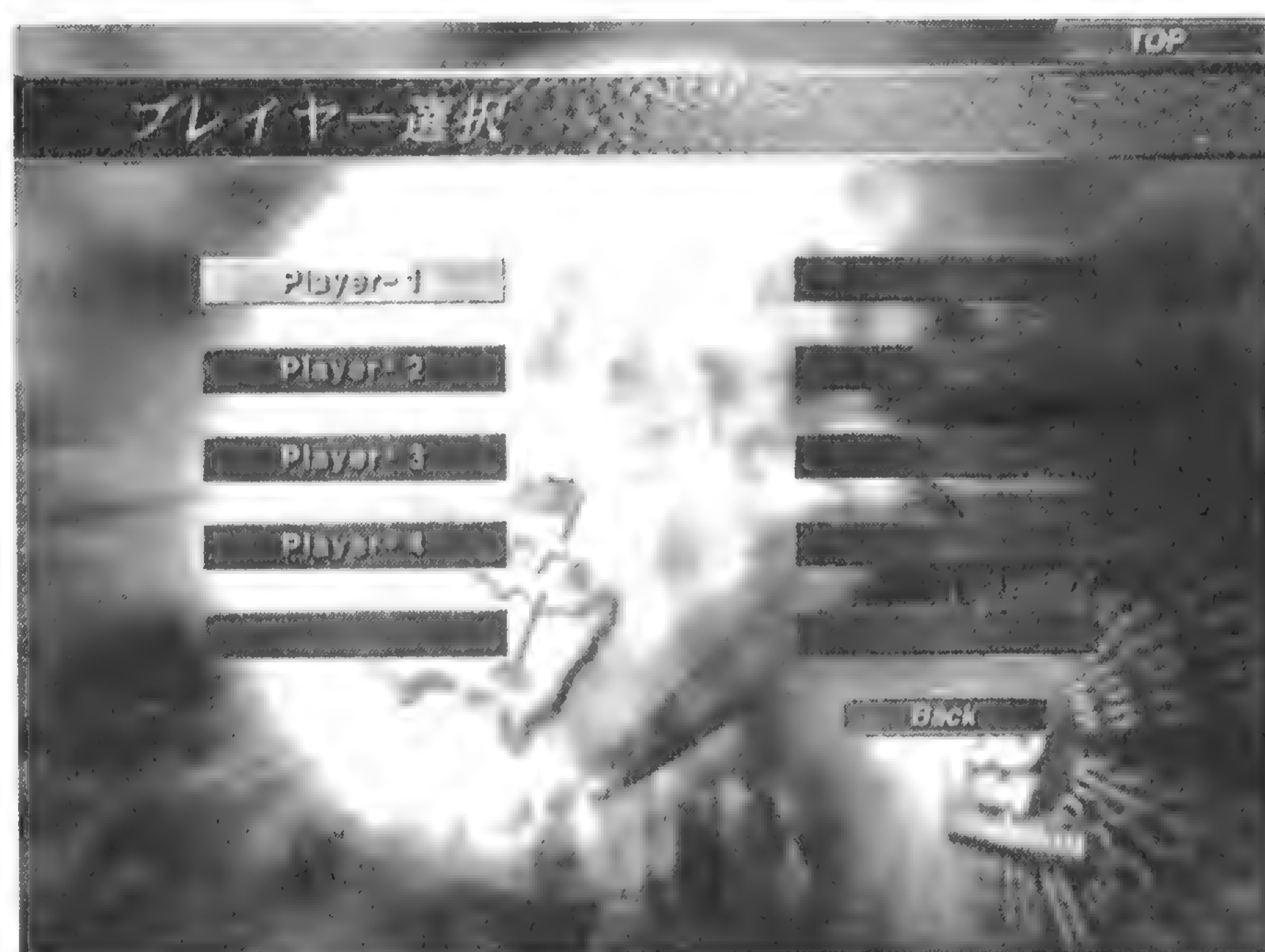
メインメニューの説明

クイックスタート	細かい設定を省いてすぐにゲームを始められるモードです。 前回のプレイの時の設定がそのまま使われます。 ※ゲームスタートする前に、出場プレイヤーのハンディキャップ等を変更することができます。 詳しくはP16を参照してください。
コンティニュー	保存してあるデータからプレイを再開します。（P25参照）
ゲームモード	プレイするゲーム内容を決めます。（P14参照） ※ゲームスタートする前に、出場プレイヤーのハンディキャップ等を変更することができます。 詳しくはP16を参照してください。
トレーニング	ドライビングレンジ、アプローチ、バンカー、パッティングなどの 練習を行うモードです。（P44参照）
データ設定	プレイヤーの登録や削除、ゲーム中に登場するプロプレイヤーの名前の変更、 プレイデータの初期化等を行います。
記録参照	過去の成績やホールインワンの記録などを見ることができます。（P26参照）
コースガイド	オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブのコース紹介を見ることができます。（P29参照）
オプション	オプション設定を行います。（P28参照）
ゲーム終了	ゲームを終了し、デスクトップ画面に戻します。

3 自分の名前を登録しましょう

まずはご自分の名前をプレイヤーとして登録しましょう。マウス(またはカーソルキー)で、メインメニューの「データ設定」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

登録する場所を決めます

マウス(またはカーソルキー)で、「プレイヤー登録」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。登録プレイヤーの一覧が表示されます。

初期設定の状態では、プレイヤーの名前が「Player-1」のようになっています。マウス(またはカーソルキー)で、任意のプレイヤーを選んで、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。「名前入力」の画面になります。

名前を入力します

画面にキーボードが表示されます。マウスで文字・数字を選び、左クリックで決定してください。キーボードから直接入力することもできます。入力できる文字数は最大10文字までです。

最初は「Player-1」などの名前が仮に入っていますので、マウスで「clear」ボタンを左クリックするか、キーボードのBackSpaceキーやDeleteキーを使って、名前を消去してから入力してください。

名前の入力が終わりましたら、マウスで「Enter」を選び、左クリックで決定してください。キーボードの場合は直接Enterキーを押してください。クラブ設定画面になります。

クラブセットを決めます

ここでは「クラブセット選択」、「クラブヘッド選択」、「飛距離設定」の3つの項目の設定を行なうことができます。

「クラブセット選択」

初期設定のクラブセットを変更したい時は、マウス(またはカーソルキー)で「クラブセット選択」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。明るく表示されているのが、現在のセットに含まれているクラブです。全部で14本のクラブを使用することができます（ただしパターは必ず使用しなければなりません)。

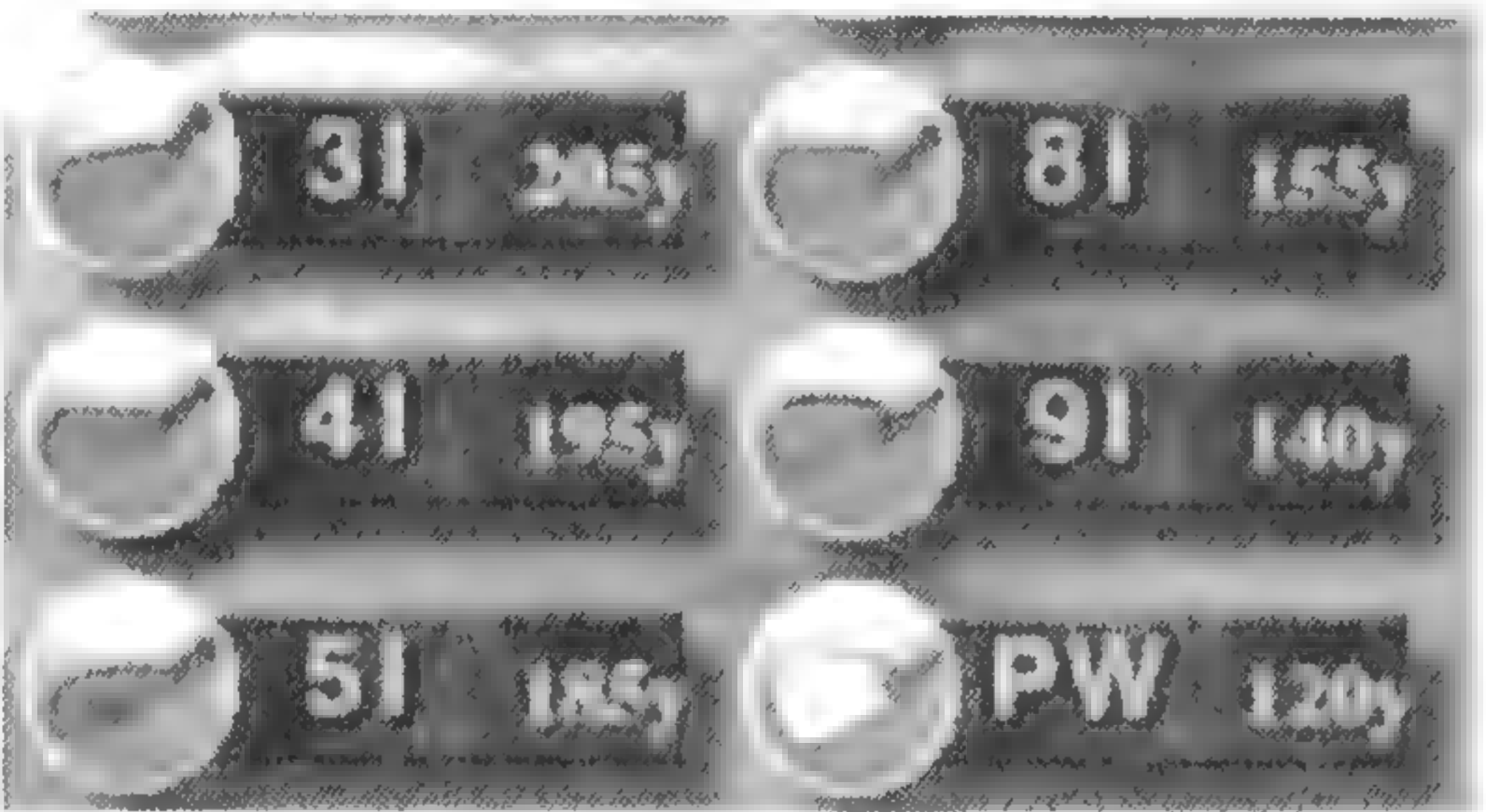
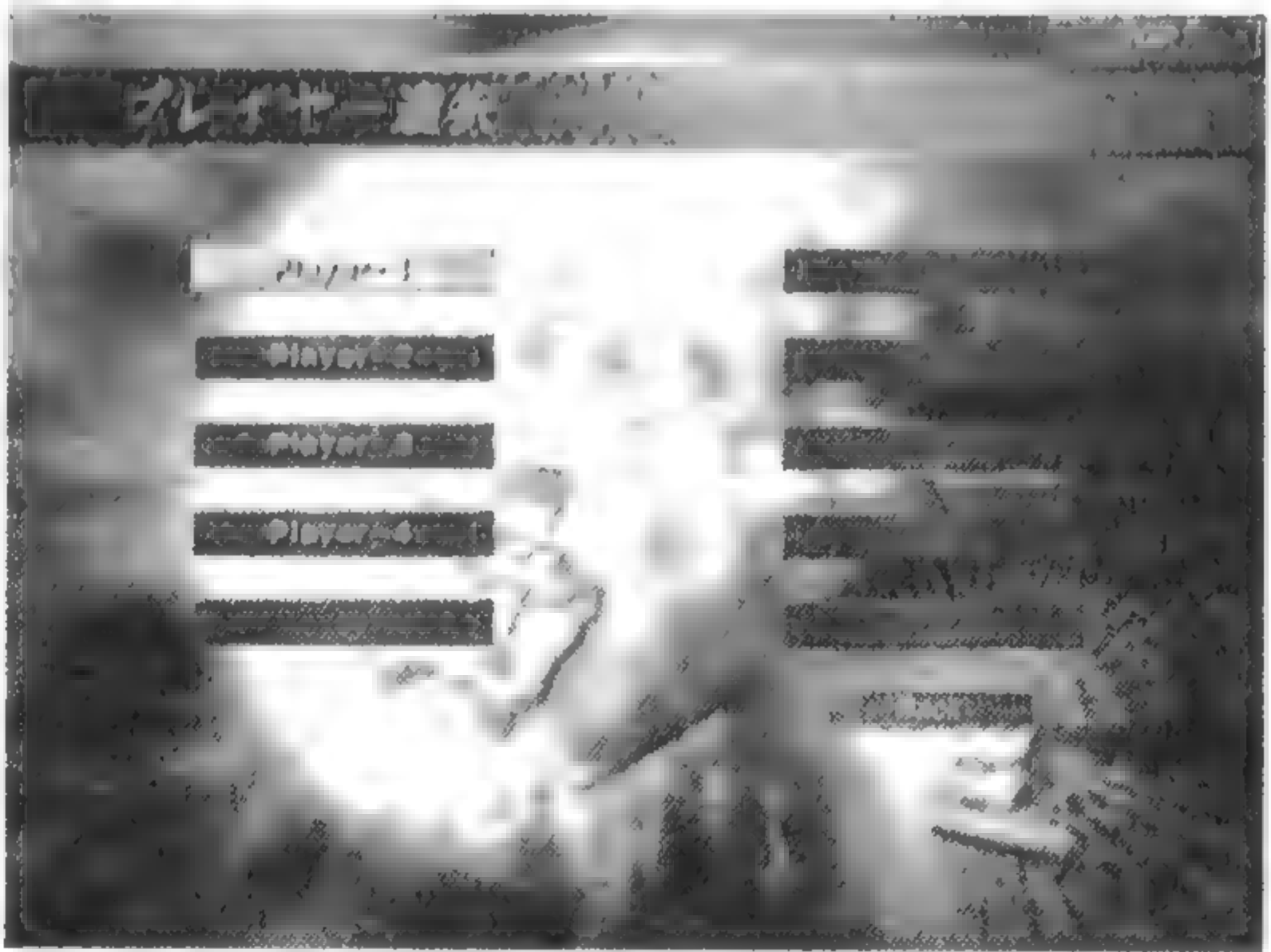
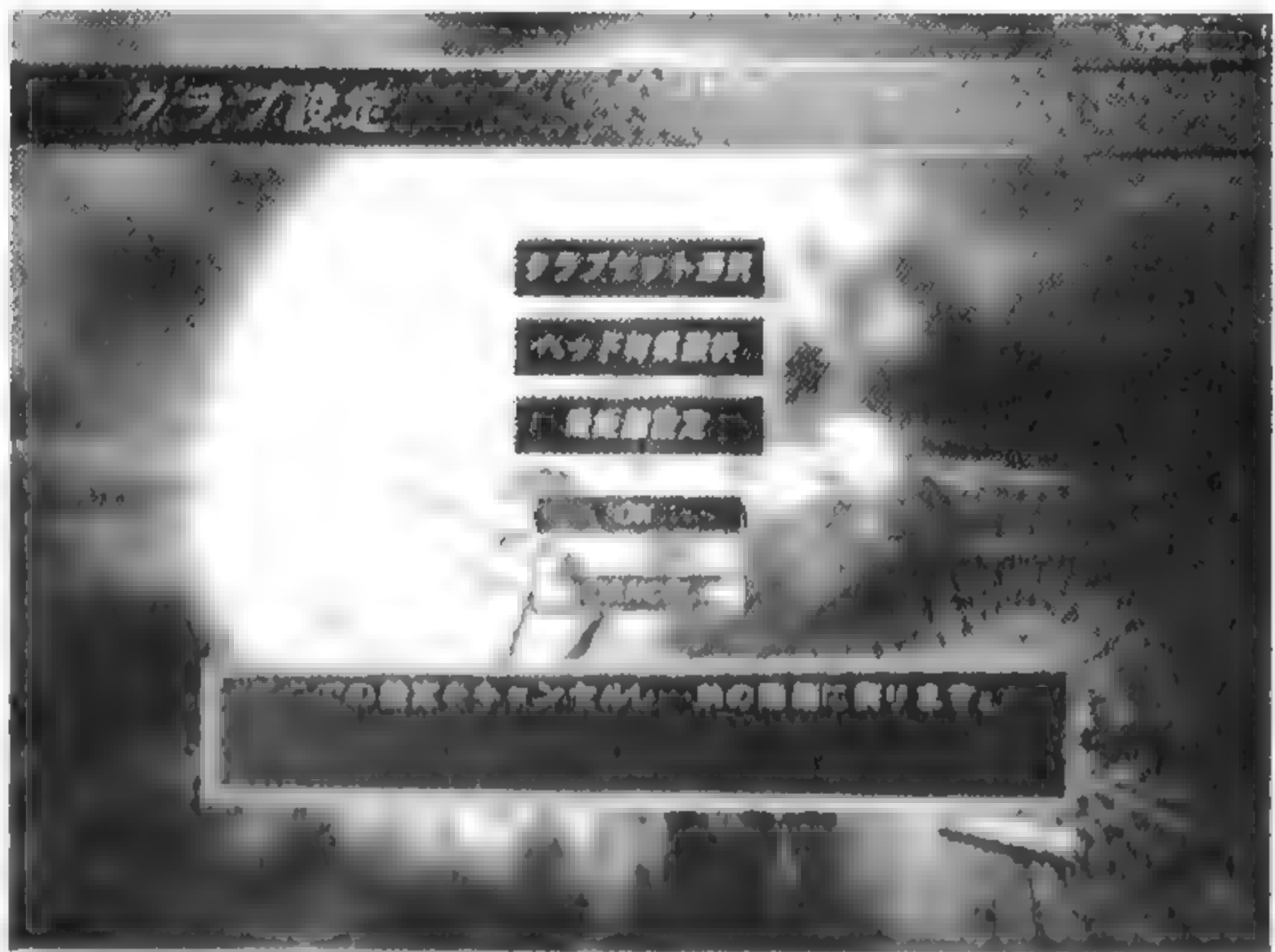
14本のクラブが選ばれている時は、新しいクラブを選択できませんから、まず不使用にするクラブを選びます。明るく表示されているクラブの中からマウス(またはカーソルキー)で任意のクラブを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定すると、クラブセットから外すことができます。表示が暗くなっていることを確認してください。その後、表示が暗くなっている中から使用したいクラブを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定すると、そのクラブがクラブセットに登録されます。

選択が終了しましたら、「OK」をマウス(またはカーソルキー)で選択し、左クリック(またはEnterキー)で決定すると「クラブ設定」画面に戻ります。

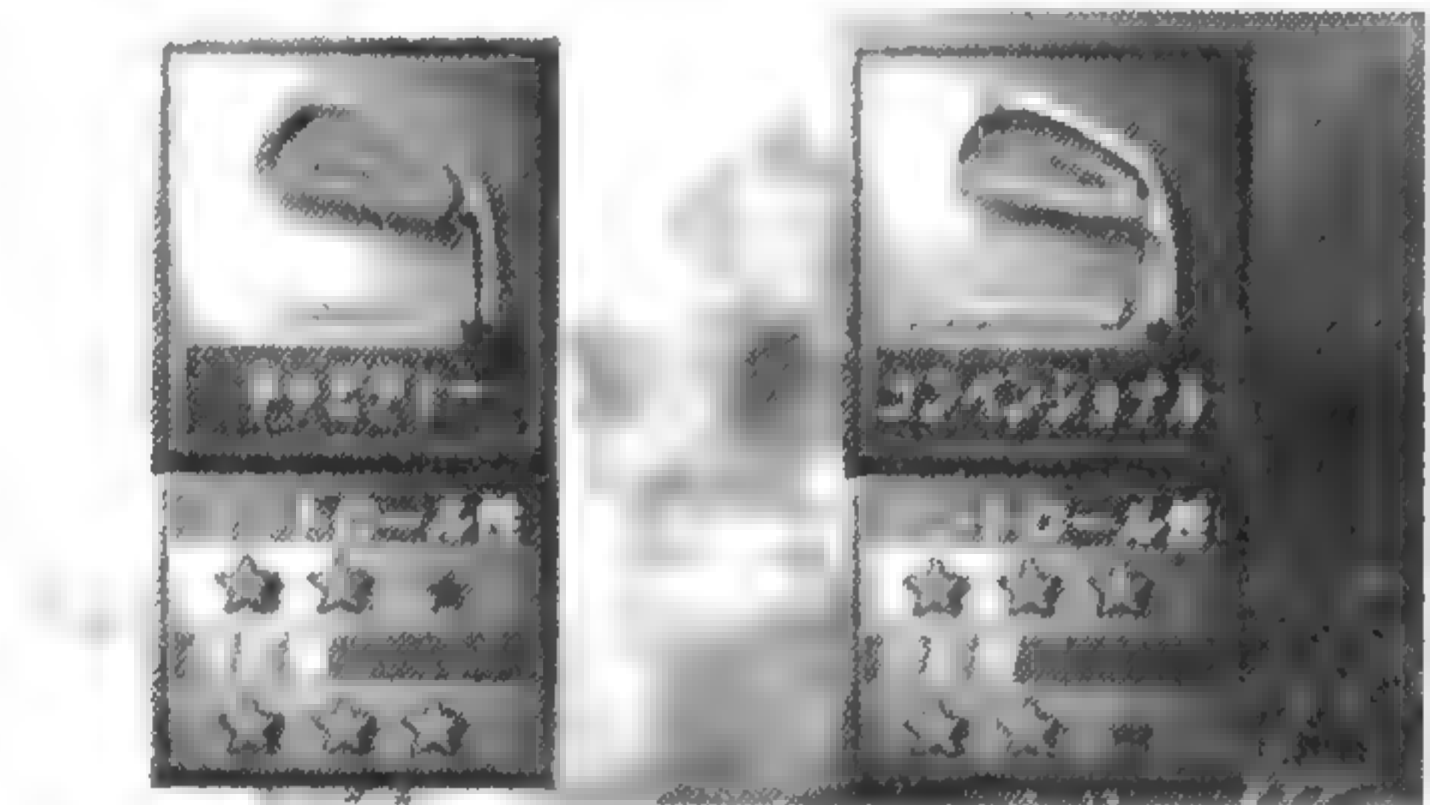
「クラブヘッド選択」

クラブヘッドを変更する時は、「クラブヘッド選択」を選びます。「ウッド」「アイアン」「サンドウェッジ」「パター」の中から、ヘッドを変更したいクラブの種類をマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。画面右に選択されたクラブのバリエーションが表示されます。マウス(またはカーソルキー)で使用したいヘッドのタイプを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

ウッドであれば「チタン・メタル・パーシモン」の3種類の中から、アイアンであれば「キャビティ・コンベンショナル」の2種類の中から、サンドウェッジであれば、ロフトを「58度・60度・62度」の3種類の中から選びます。それぞれの特徴は一覧表をご参照ください。パターも「ピン型・キャッシュイン・L字型・マレット型」の4種類ありますが、これらは形が異なるだけで使いやすさなどに差はありません。

設定を終了したい時は、マウス(またはカーソルキー)で「OK」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。「クラブ設定」画面に戻ります。

ウッド		
●チタン	コントロール／☆	飛距離／☆☆☆
●メタル	コントロール／☆☆	飛距離／☆☆
●パーシモン	コントロール／☆☆☆	飛距離／☆

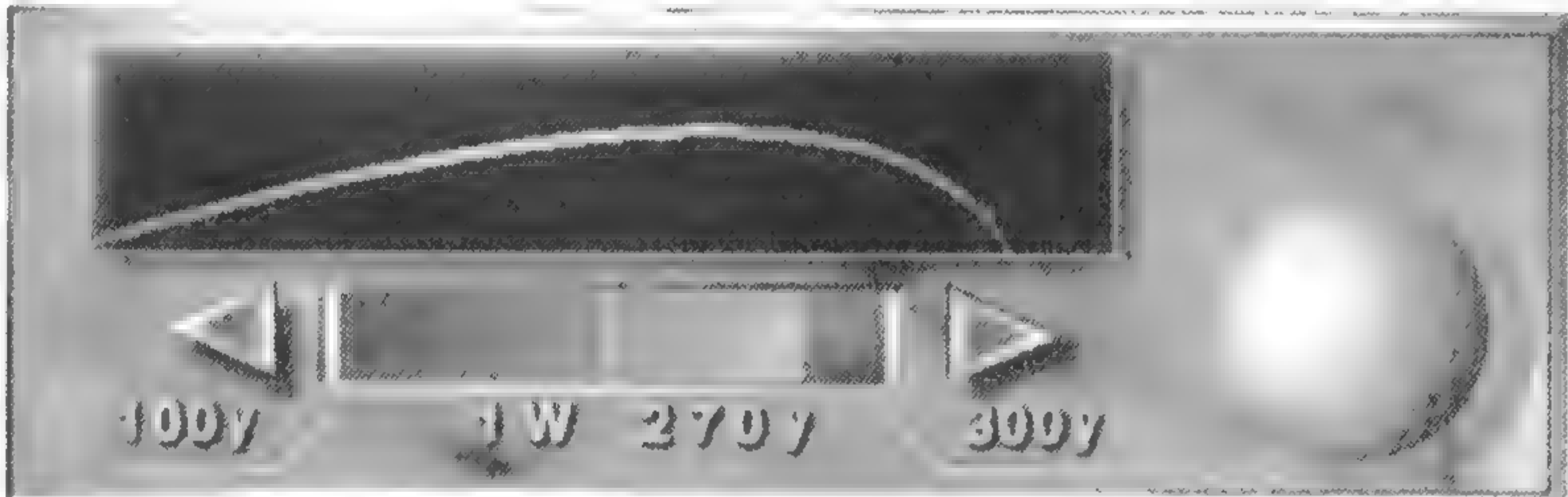
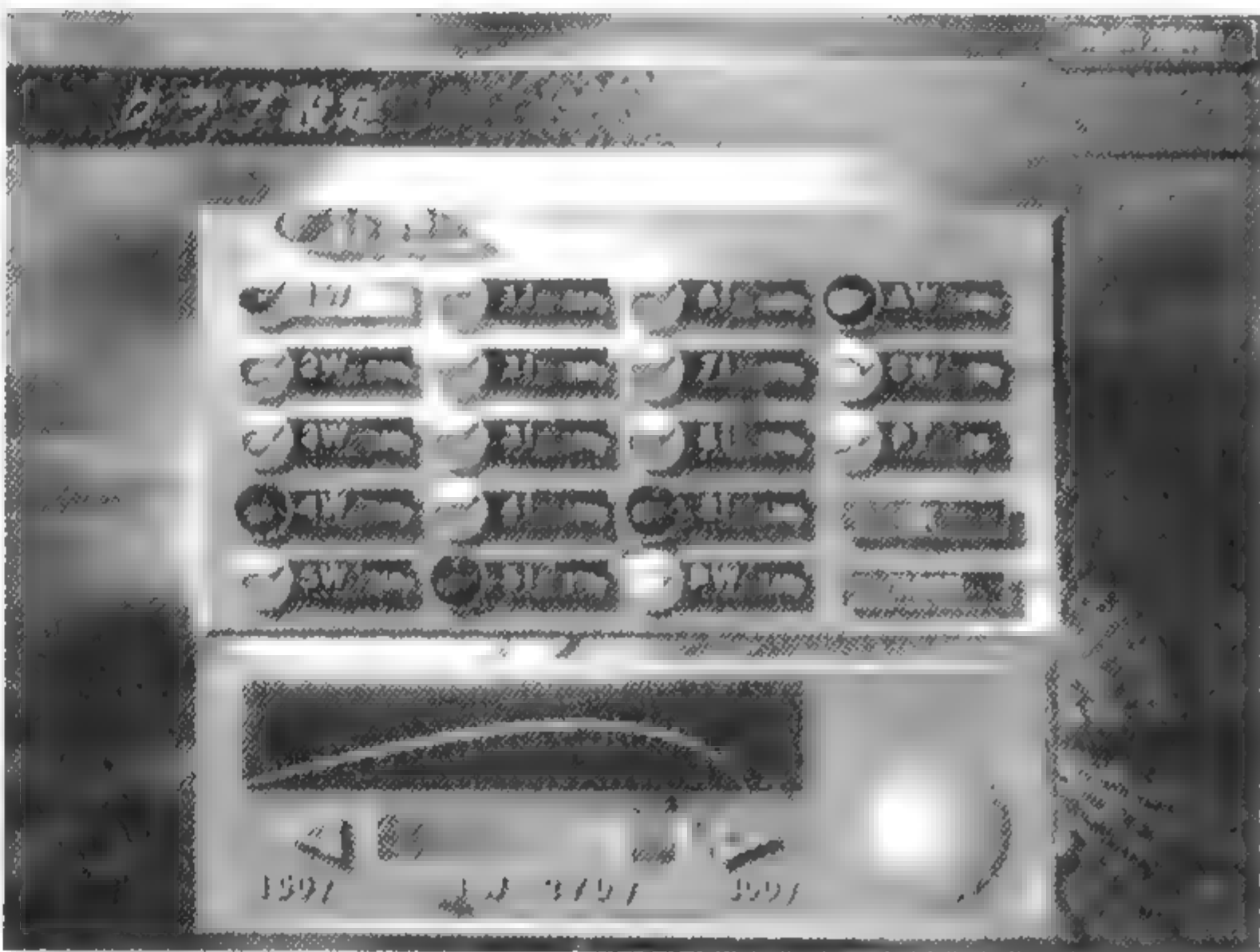
アイアン		
●キャビティ	コントロール／☆☆	飛距離／☆☆☆
●コンベンショナル	コントロール／☆☆☆	飛距離／☆☆

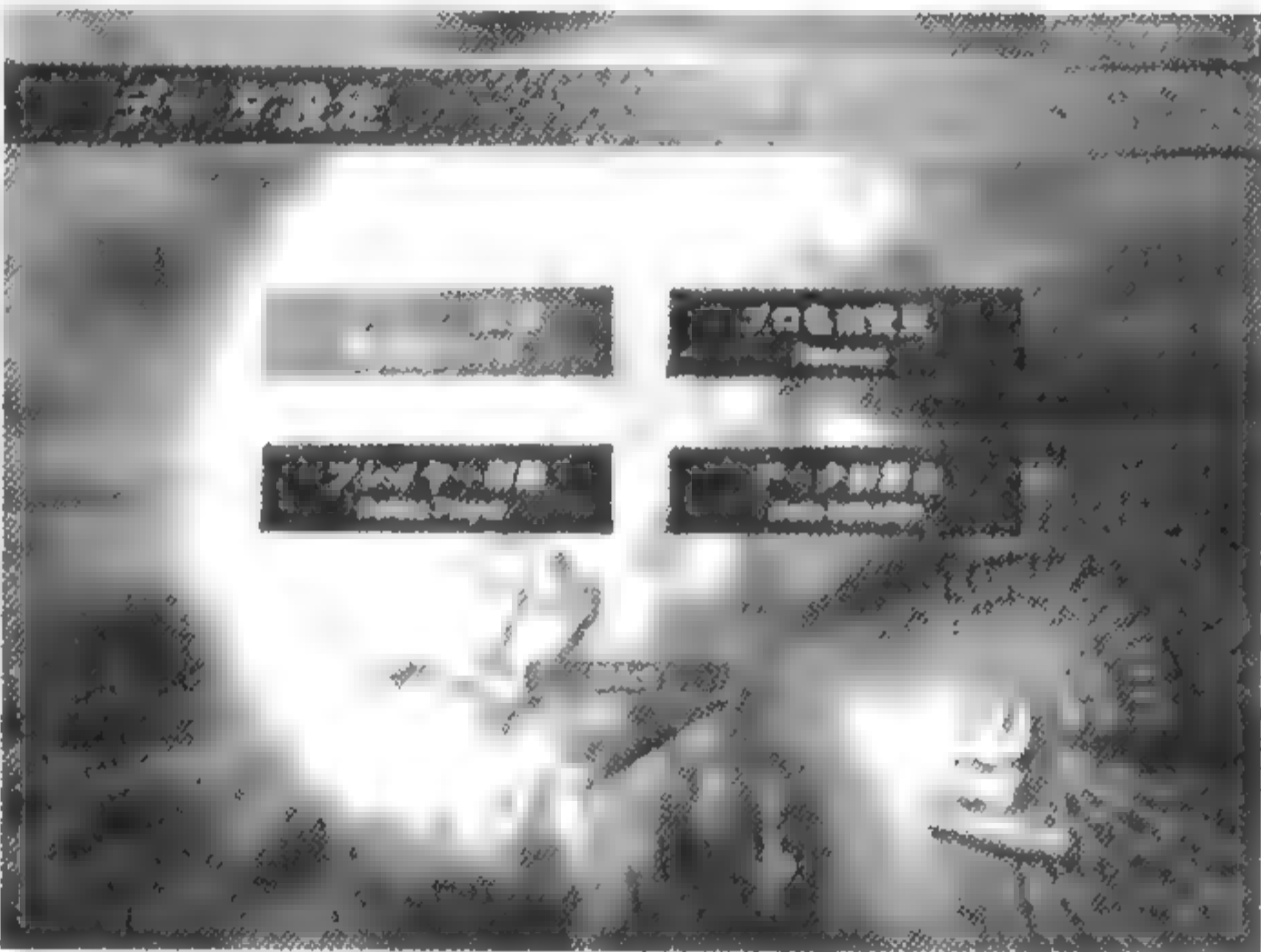
サンドウェッジ		パター
●58度	スピン／☆	●ピン型
●60度	スピン／☆☆	●キャッシュイン
●62度	スピン／☆☆☆	●L字型
		●マレット型

「飛距離設定」

各クラブの飛距離を個別に設定したい時は「飛距離設定」を選びます。設定を変えたいクラブをマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。画面の下方に飛距離を調整するゲージが表示されます。

マウスで左右にある△ボタンを左クリックして飛距離を設定してください。カーソルキーの左右でも調整できます。

設定を終了したい時は、マウス(またはカーソルキー)で「OK」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。「クラブ設定」画面に戻ります。

※設定できる飛距離は「無風状態・真っ平らなコース」の時、「100%のパワーでスウィートスポットをインパクト」したと仮定しての参考値です。ゲーム中の飛距離はパワーやインパクトの決定タイミング、風、天候、コースのアンジュレーション（起伏）の状態によって変化しますのでご注意ください。
※ここで設定した飛距離は、ストロークプレイ、マッチプレイでのみ有効です。マスターズ、トーナメント、トレーニングの各モードでは無効となります。

クラブの設定が全て終了しましたら、マウス(またはカーソルキー)で「OK」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。「データ設定」画面に戻ります。

マウスで「TOP」を選び、左クリックで決定してください。「メインメニュー」画面に戻ります。マウス(またはカーソルキー)で「BACK」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定しても「メインメニュー」画面に戻ることができます。

4 ゲームの設定を行います

ゲームモードを選びます

プレイしたいゲームモードをマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

●マスターズMasters
プレイヤーはマスターズの出場選手として4日間トーナメントに参加します。前半2日間の予選に参加する選手は総勢80名。上位40位以内の成績をおさめれば、後半2日間の決勝トーナメントに進出できます。それ以下の成績の場合は前半2日間が終わった時点でゲームオーバーです。(プレイ人数/1〜4名)

●トーナメントTournament
マスターズの出場選手として、トーナメントの最終日のみに出場します。(プレイ人数/1〜4名)

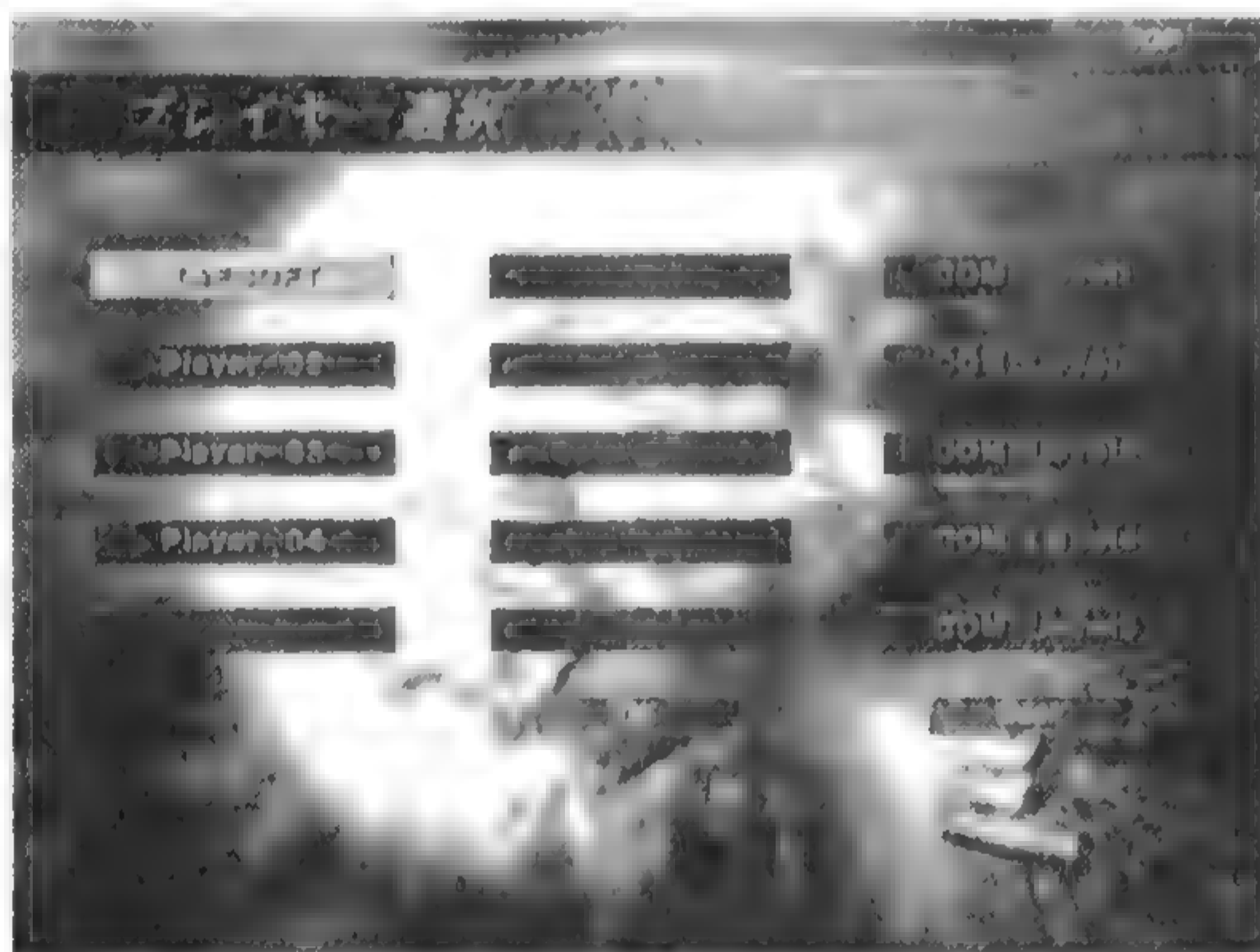
●ストロークStroke Play
1人〜4人でラウンドしてスコアを競うモードです。通常は18ホールまわりますが、本ゲームではホール設定で調整することができます。実力の異なるプレイヤーが対等に競技できるように、ハンディキャップも設定可能です。(プレイ人数/1〜4名)

●マッチプレイMatch Play
2人でラウンドし、1ホールごとに打数の少ないプレイヤーがそのホールを取り、より多くのホールを取ったプレイヤーの勝ちとなります。(プレイ人数/2名:1人でプレイする時はコンピュータプレイヤーを出場させてください)

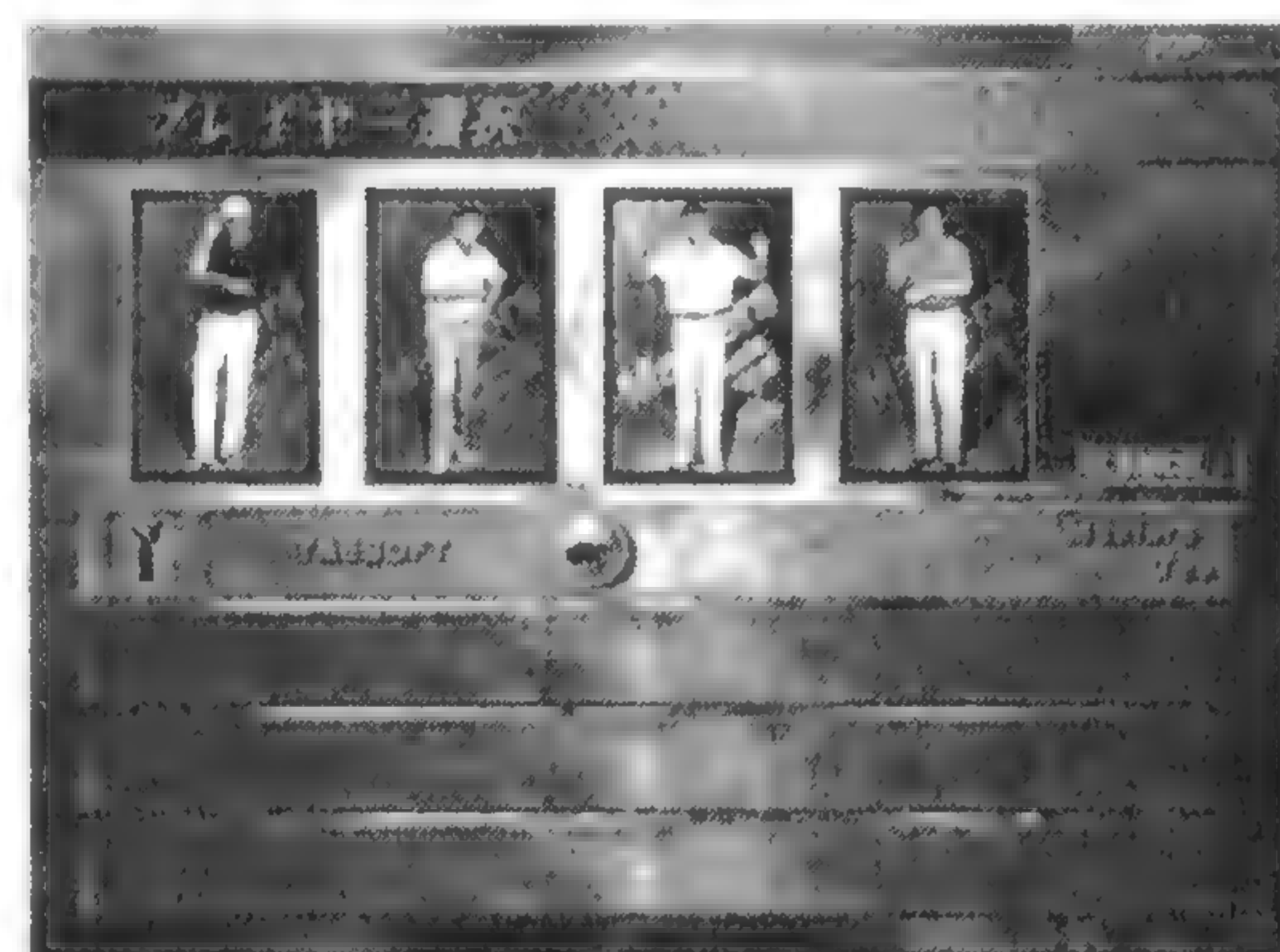
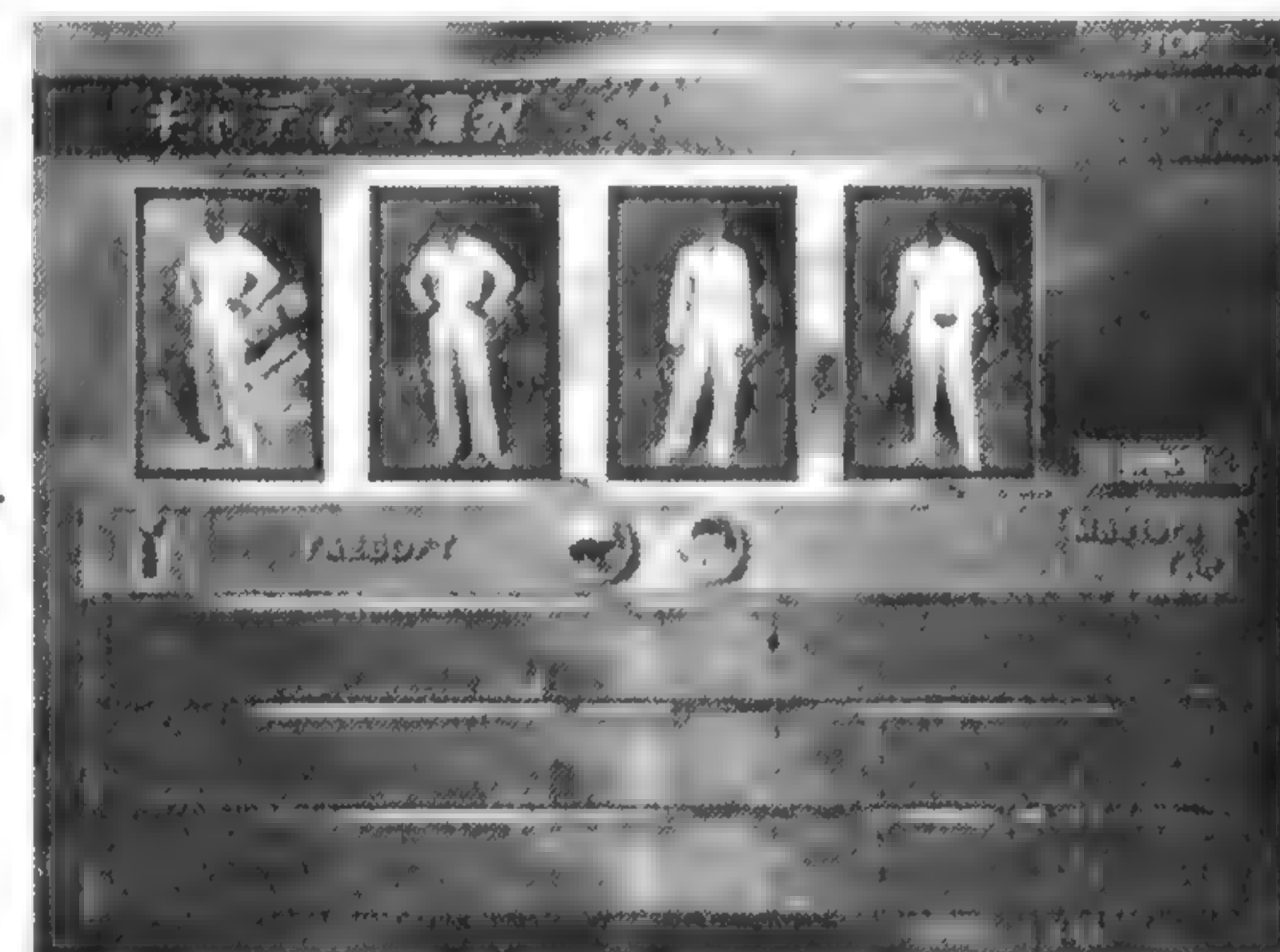
参加プレイヤーを決めます

マウス(またはカーソルキー)で参加させたいプレイヤーを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。プレイヤーの欄に"Entry"マークが表示されます。複数参加させたい時は、同じことを人数分繰り返してください。「COM Level1」〜「COM Level5」を選ぶとコンピュータが操作するプレイヤーが参加します。

エントリーを解除するときは、既にエントリー済みのプレイヤーをマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)をします。

エントリーが済んだら、「OK」をマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

※選べる人数はモードによって異なります。前項をご参照ください。

プレイヤーとキャディのグラフィックの選択

マウス(またはカーソルキー)で、ショットするプレイヤーのグラフィックを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

マウス(またはカーソルキー)で、キャディのグラフィックを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

設定内容を確認します

ゲームの設定内容を確認する画面になります。表示されている設定で問題ない場合は、マウス(またはカーソルキー)で「ゲームスタート」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

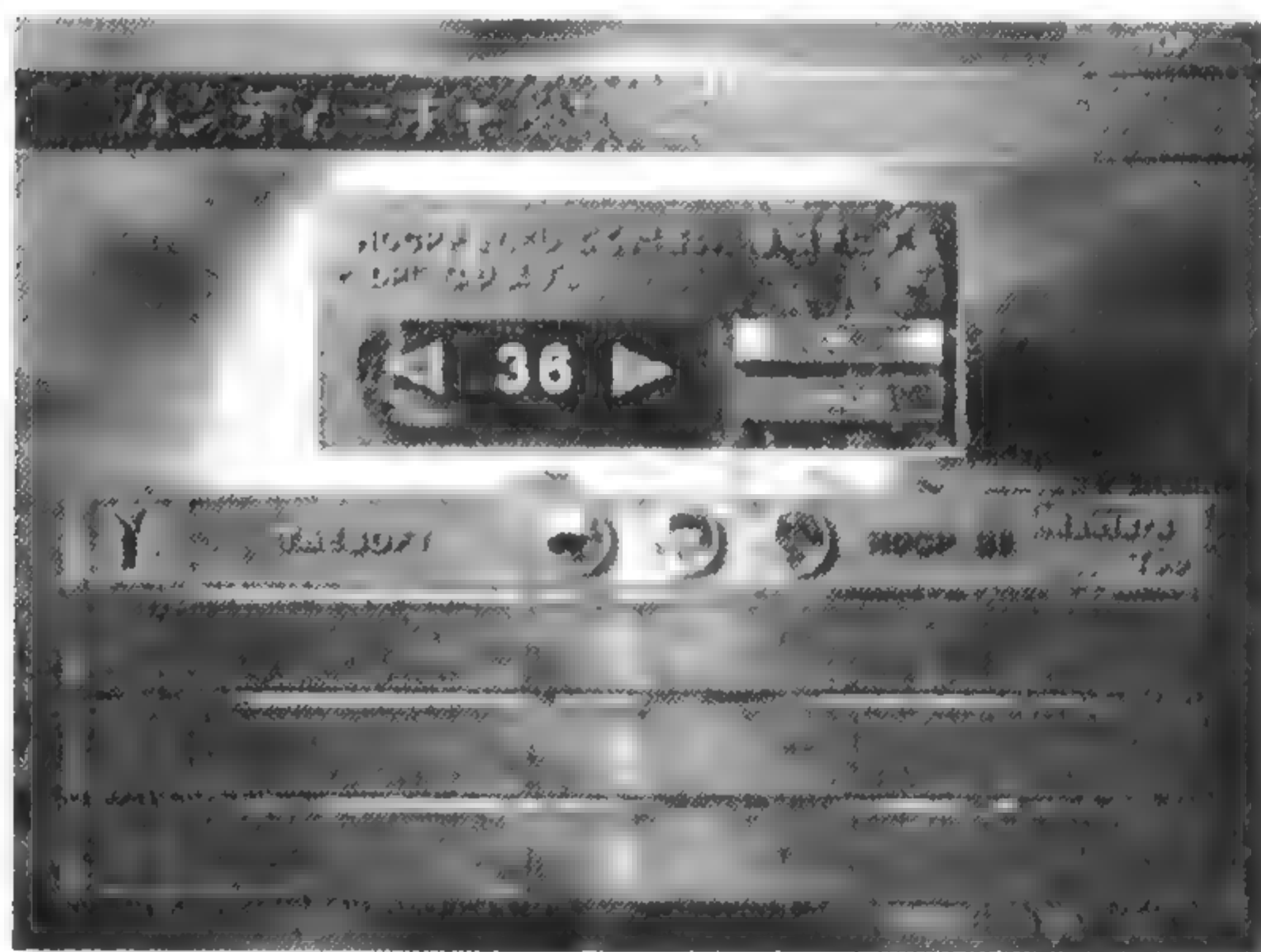
ゲームスタート

ハンディキャップの設定とティーの選択

ストロークおよびマッチプレイ選択時のみ

数字の右側の△をマウスで左クリックすると数字が増え、左側の△を左クリックすると数字が減ります。0～36の間で設定してください。ストロークの時のみ、設定値が0のときに左側の△を左クリックするとDP(ダブルペリア)*に設定することができます。

設定が終了したら「OK」をクリックしてください。

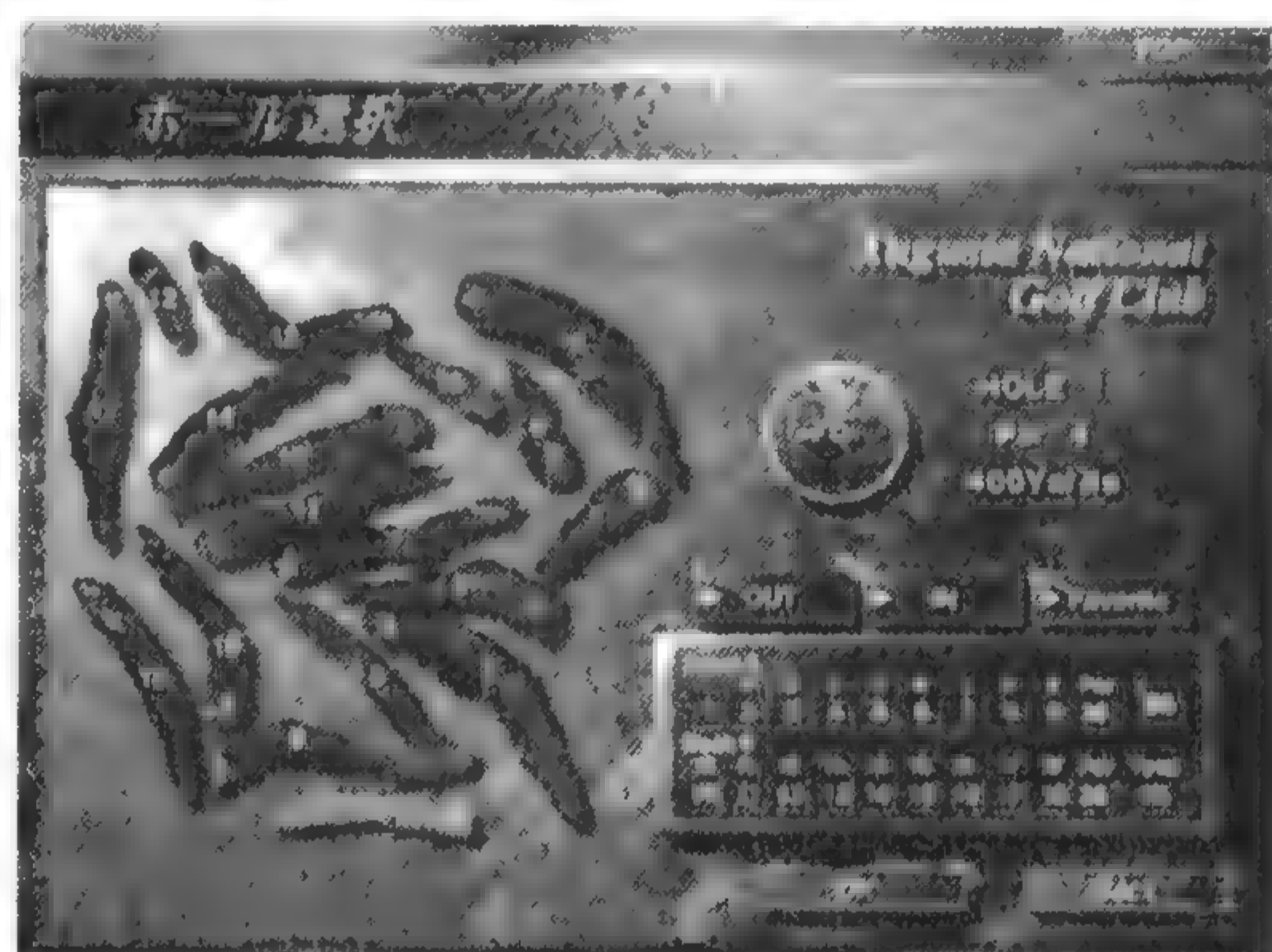
*DP(ダブルペリア)／ラウンドが終了した時点で、その成績によりハンディキャップを自動的に算出します。

続いてマスターズティー、メンバーズティーのどちらを使用するか選択します。マウス(またはカーソルキー)でどちらかのティーを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

ホール選択

ストロークおよびマッチプレイ選択時のみ

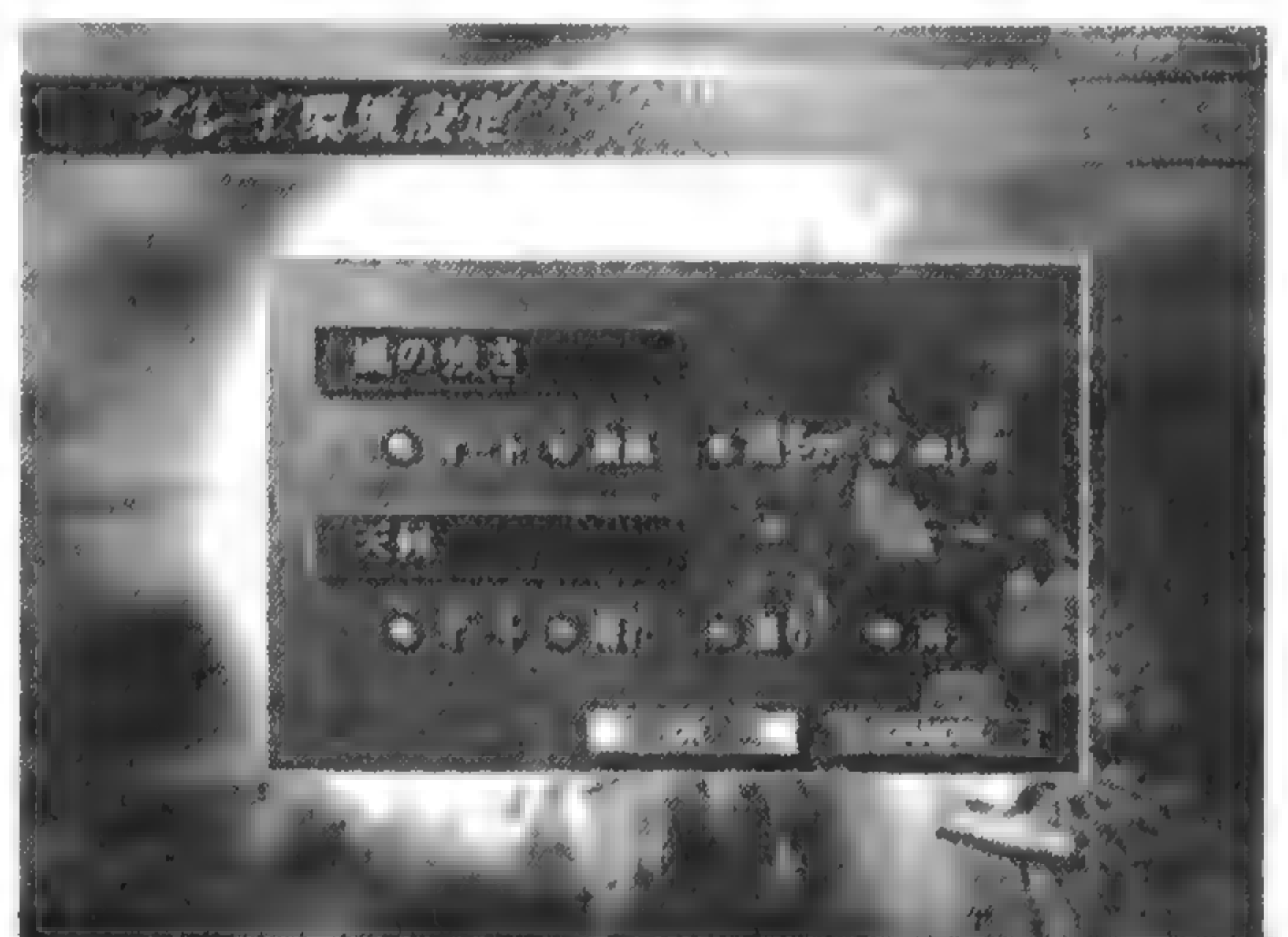
outスタート(Hole1からスタート)、inスタート(Hole10からスタート)、またはFavorite(ラウンドするホールの数も順番も自由に設定)を選びます。マウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

Favoriteでは、マウス(またはカーソルキー)でホールを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。決定する度にホールナンバーが登録されていきます。18ホール分入れなくてもかまいません。また、マウスで「BS」を選んで決定すると最後に登録したホールを解除できます。

ホール選択を終了する時は、「OK」をマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

天候選択

ストロークおよびマッチプレイ選択時のみ

ゲーム中の風の強さと天候を決めることが出来ます。

設定したい条件をマウスで選び左クリックで決定してください。キーボードで操作する場合はカーソルキーの上下で項目を選び、左右で条件を選択してください。それぞれ、オートの場合はコンピュータが通常のゲームの場合と同様に自動で設定します。選択が終わりましたらマウスで「OK」を選び左クリックするか、Enterキーを押してください。

●2人以上でプレイする場合は、プレイヤーおよびキャディのグラフィックの選択、ハンディキャップの設定、ティーの選択を人数分繰り返します。

※スタート前に設定を変更する時は

スタート前にエントリープレイヤーの削除や変更、またはプレイヤーの設定のみを変更したい時は、マウス(またはカーソルキー)で、どのプレイヤーの何を変更するか選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。空欄を選ぶとエントリープレイヤーを追加することができます。

❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼

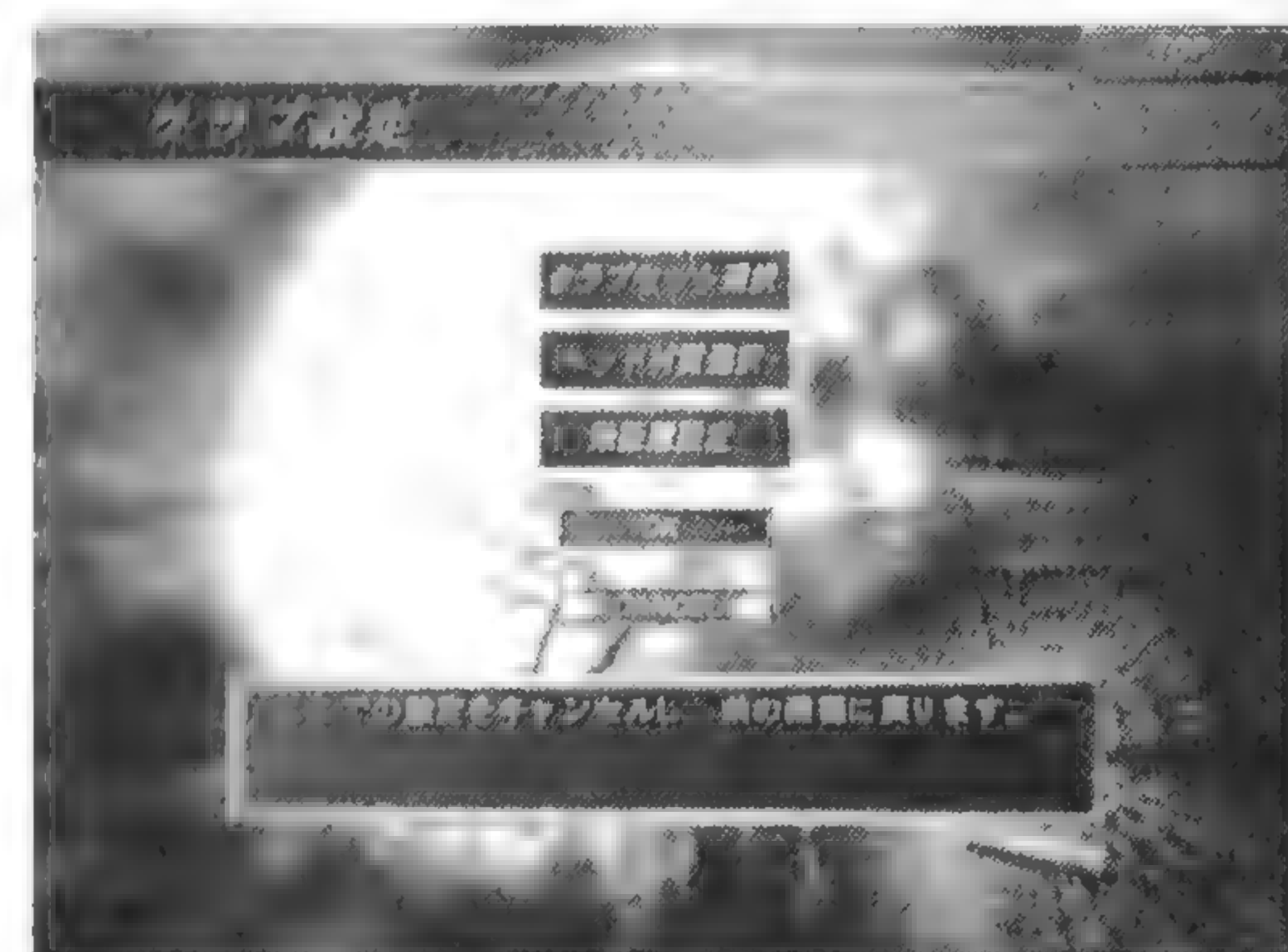
❶ エントリープレイヤーを削除します。

このマークをマウス（またはカーソルキー）で選び、左クリック（またはEnterキー）で決定するとその欄のエントリープレイヤーが削除されます。

❷ エントリープレイヤーを変更します。

名前の部分をマウス（またはカーソルキー）で選び、左クリック（またはEnterキー）で決定するとプレイヤーを変更する画面になります。新しくエントリーさせたいプレイヤーを、マウス（またはカーソルキー）で選び、左クリック（またはEnterキー）で決定してください。

❸ プレイヤーのクラブ設定を変更します。ここでの変更は、ゲーム中のみ有効です。

※クラブ変更の方法についてはP12「クラブセットを決めます」をご参照ください。

❹ ショットするプレイヤーのグラフィックを変更します。

プレイヤーのグラフィックを変更します。マウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

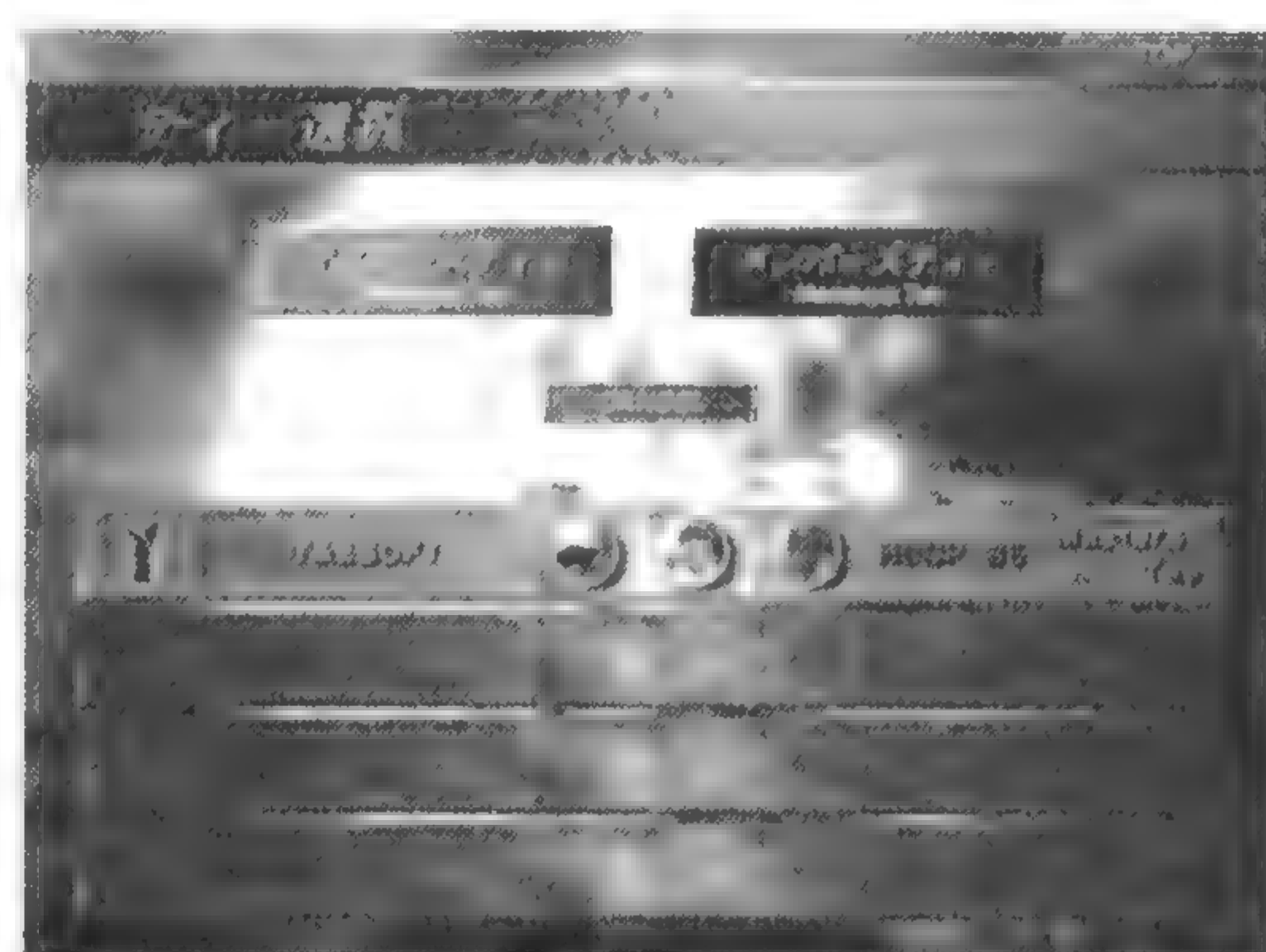
❺ キャディーのグラフィックを変更します。

マウス(またはカーソルキー)でお好きなキャディを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

❻ ハンディキャップを変更します。(ストローク、マッチプレイの時のみ)

数字の右側の△をマウスで左クリックすると数字が増え、左側の△を左クリックすると数字が減ります。設定が終了したら「OK」をクリックしてください。

❼ ティーを変更します。(ストローク、マッチプレイの時のみ)

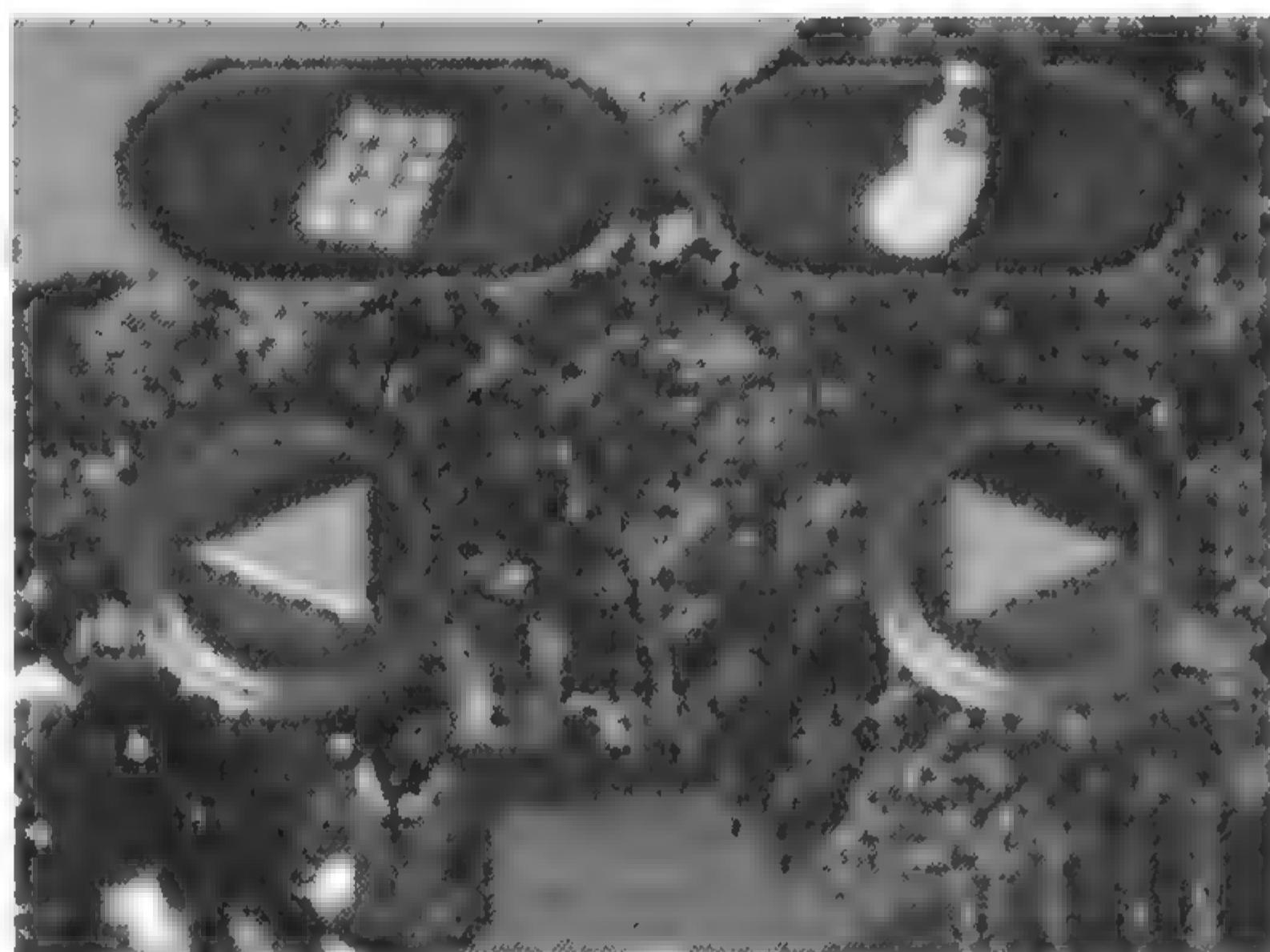
マウス(またはカーソルキー)でどちらかのティーを選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

実況に続いてゲームが始まります

ゲーム画面に切り換わり、全プレイヤーが記録したスコアのホール別平均値が表示されます。同時に松下アナと湯原プロの実況が入って、いよいよゲームスタートです。(音が出ないとき→P47「トラブルシューティング」へ)

ゲーム画面の見方

❶ メニュー	クラブの選択やスタンスの調整などのメニューです。
❷ アンジュレーション表示ボタン	アンジュレーションを表示させる時に選びます。
❸ グリーン拡大表示ボタン	グリーンを拡大表示する時に選びます。
❹ アジャストボタン	方向の調整やクラブの変更などに使用します。
❺ セレクトインジケータ	各メニューの図解グラフィックです。
❻ ライインジケータ	ライの状態の拡大表示です。
❼ クラブインジケータ	現在手に持っているクラブの種類とその飛距離（最大値）です。
❽ ホール番号	現在のホールの番号です。
❾ コース図	現在のホールの全体図です。左上に風向・風速が表示されます。 [これは便利!] コース図の任意の場所をマウスで左クリックすると、プレイヤーがその方向を向き、さらにその場所まで次のショットを運ぶための「クラブ選択」を自動で行います。
❿ プレイヤー名など	プレイヤー名、次のショットのストローク数、残りヤード数といった情報です。

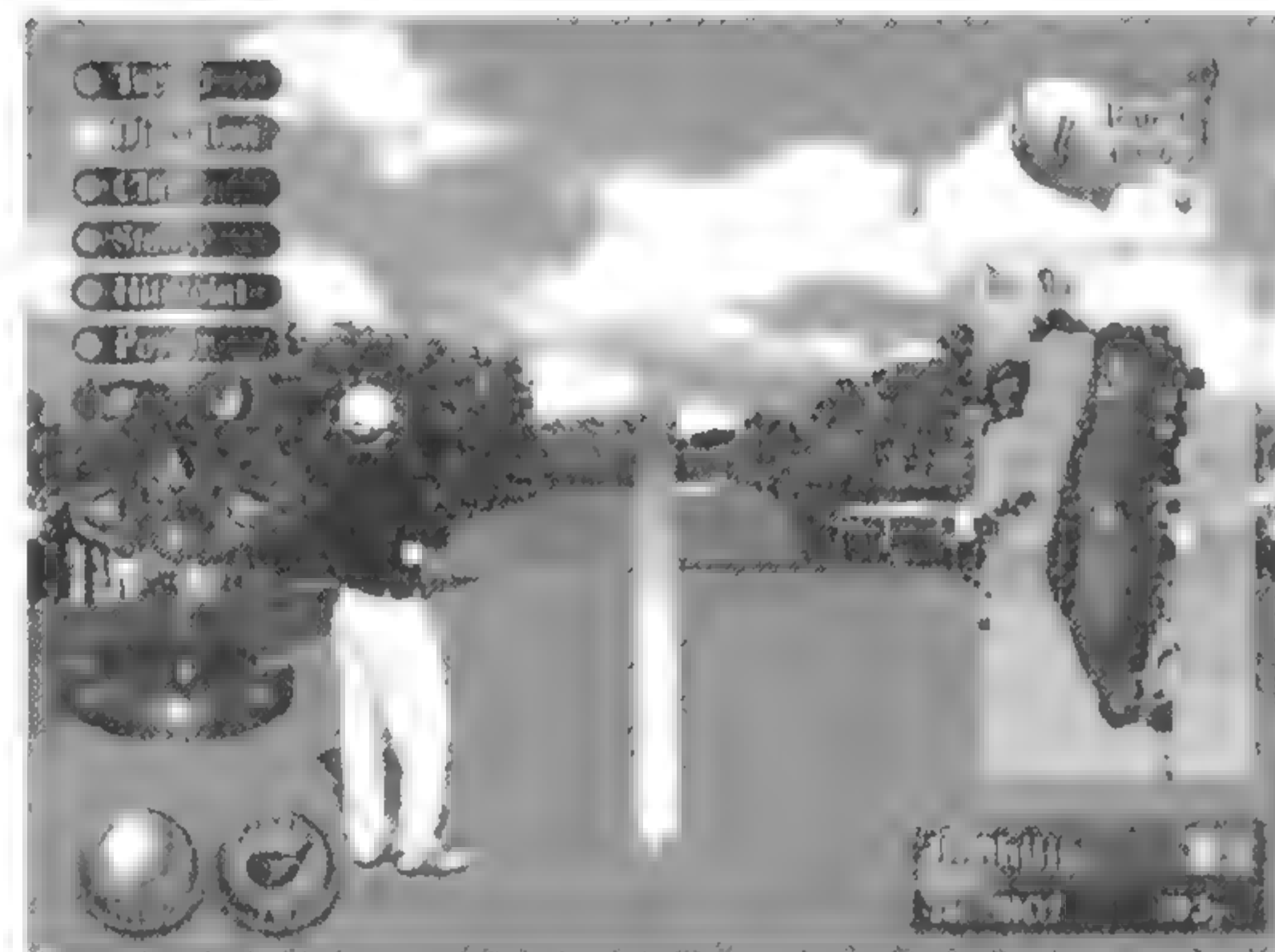
1 ティーアップします

まずはティーアップの位置を決めます。マウスでアジャストボタンを左クリックして(あるいはカーソルキーの左右を押して)ティーアップする位置を決定してください。

2 打つ方向を決めます

次にボールを打つ方向(ディレクション)を決定します。画面左上のメニューにある『Direction』にマウスカーソルをあわせ左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

ティーアップのときと同様にマウスでアジャストボタンの左右をクリックして(あるいはカーソルキーの左右を押して)ボールを打つ方向を決定します。方向はプレイヤーの位置を中心として、1度単位で調整することができます。

インジケータに表示されている数字は、ピンの方向に対する角度を示し、ピンより左を向いているときは数値がマイナスに、右を向いているときは数値がプラスになります。

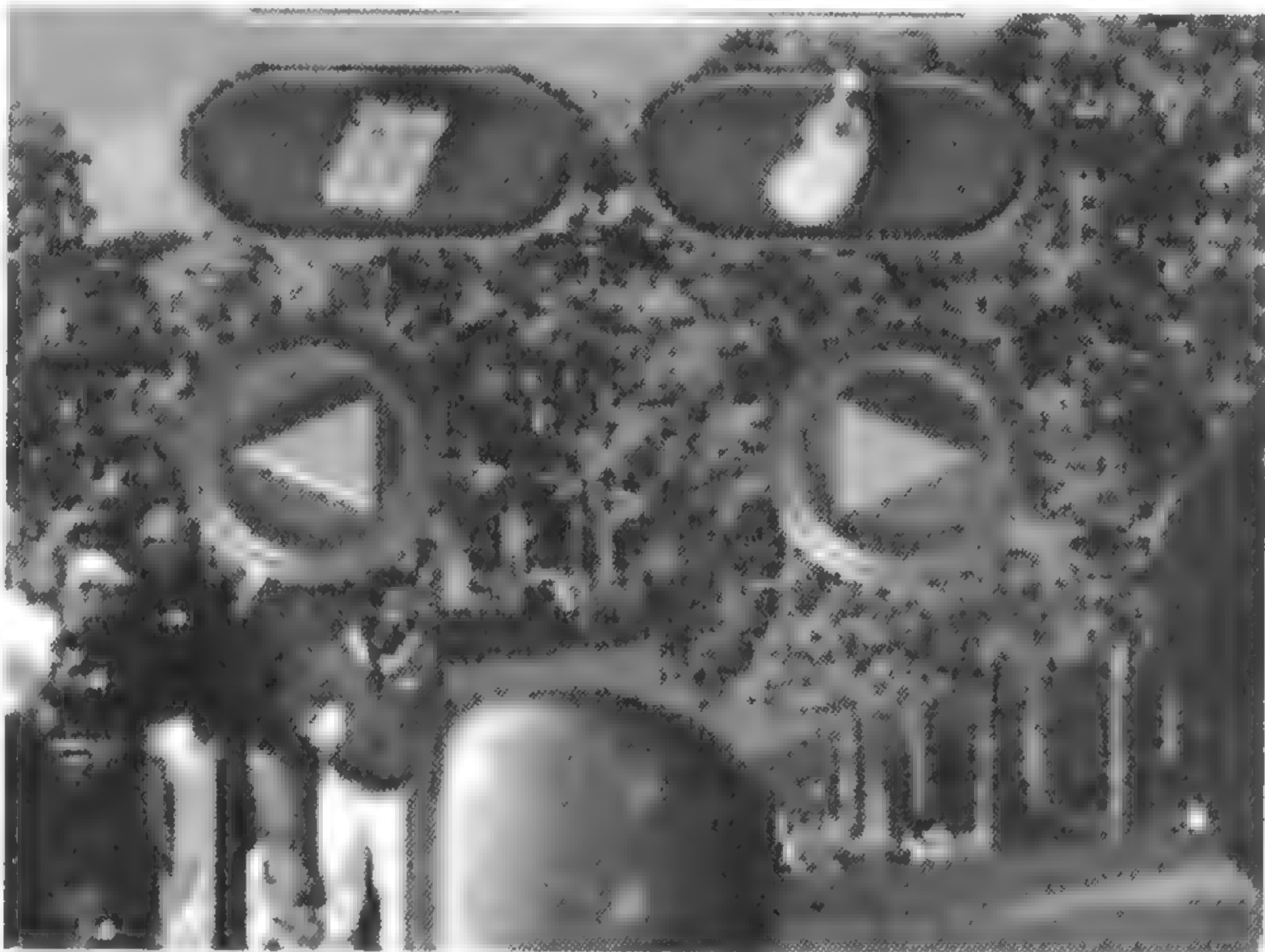
また、インジケータに表示されている青い矢印は、プレイヤーの向いている方向を基準とした風向きを表しています。

プレイヤーは最初ピンの方向を向いています(ティーショットの時を除く)。風の向きや強さ、バンカーや木などの障害物の位置を考慮して向きを調整してください。

マウスでアジャストボタンの上を押すと(あるいはカーソルキーの上を押すと)カメラが上空に移動し、コース全体を高い位置から確認することができます。

3 クラブを決めます

ボールを打つ方向が決まったら、次にどのクラブで打つかを決めます。画面左上のメニューにある『Club』にマウスカーソルをあわせ左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

マウスでアジャストボタンをクリックして(あるいはカーソルキーの左右を押して)クラブを選択します。

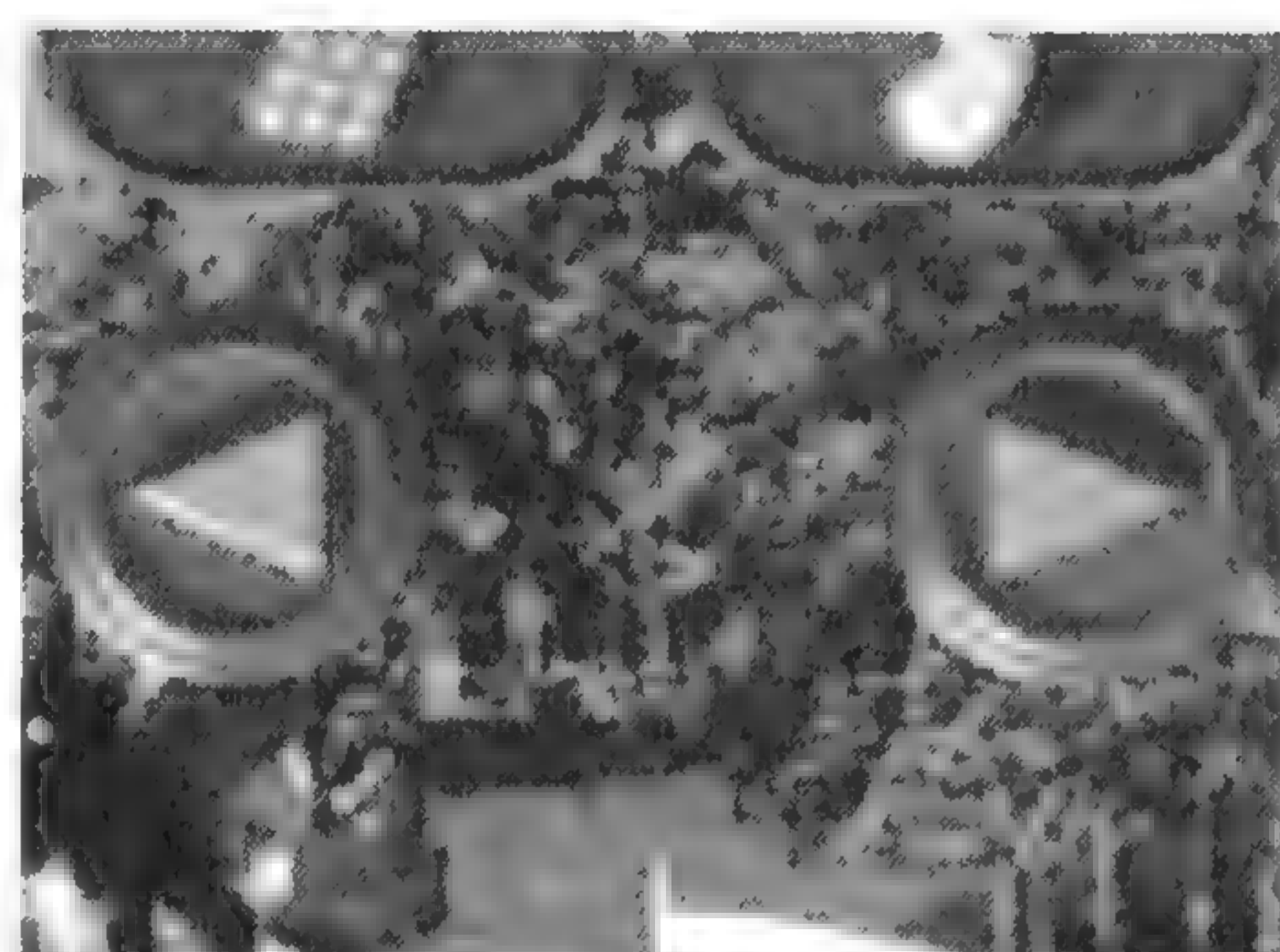
クラブはピンまでの残り距離を基に最適なものが自動で選ばれますが、風の強さや落下点の高さ、スピンなどによる飛距離の変化が考慮されていないので、ご自分でクラブの番手を調整してください。
今はティーショットの場面なので、クラブは1W(ドライバー)のままで結構です。

1W	ドライバー	280yard
2W	ブラッシー	260yard
3W	スプーン	240yard
4W	バフィー	230yard
5W	クリーク	220yard
1I	1番アイアン	220yard
2I	2番アイアン	210yard
3I	3番アイアン	200yard
4I	4番アイアン	190yard
5I	5番アイアン	180yard
6I	6番アイアン	170yard
7I	7番アイアン	160yard
8I	8番アイアン	150yard
9I	9番アイアン	140yard
PW	ピッチングウェッジ	120yard
AW	アプローチウェッジ	100yard
SW	サンドウェッジ	80yard
PT	パター	30m

※飛距離は無風状態で真っ平らなコースに向かって打つと仮定し、パワーゲージ最大で、スウィートスポットをインパクトした場合の参考値です。また、飛距離の設定は、「クラブ設定」で変更することもできます（P12参照）。

4 スタンスを決めます

クラブが決まったら次にスタンスの決定をします。画面左上のメニューにある『Stance』にマウスカーソルをあわせ左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

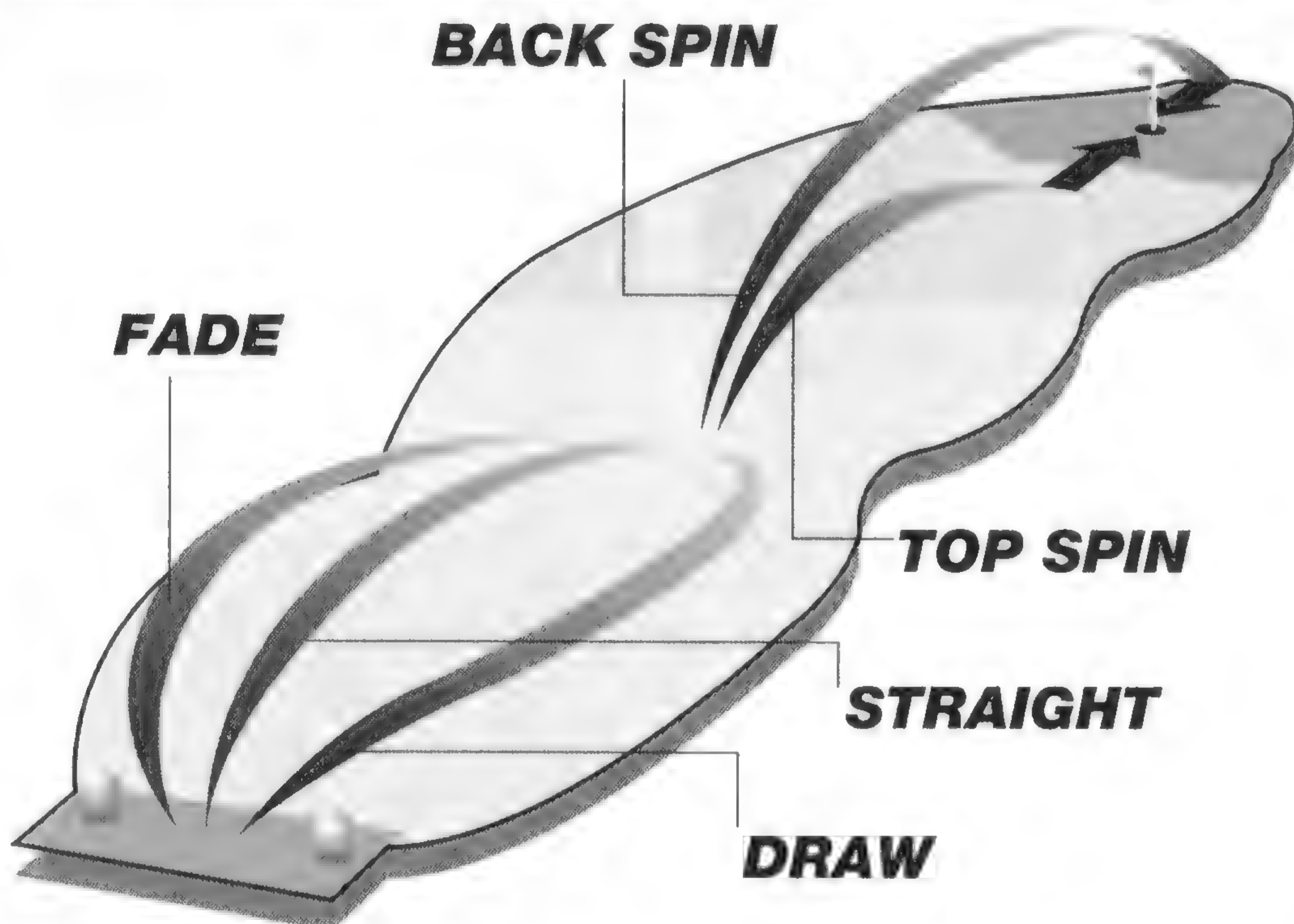
マウスでアジャストボタンをクリックして(あるいはカーソルキーの左右を押して)スタンスの調整をします。

左のボタンを押すとクローズドスタンスになり、ドローボール(左に曲がっていくボール)を打つことができます。逆に右のボタンを押すとオープンスタンスになり、フェードボール(右に曲がっていくボール)を打つことができます。ボタンを押せば押すほどスタンスがきつくなっていき、ボールの曲がり具合も鋭くなっていきます。どの程度曲がるかの目安として、画面に表示されている弾道予測を参考にしてください。

5 打点を決めます

スタンスが決まったら次にヒットポイント(打点)の決定をします。画面左上のメニューにある『Hit Point』にマウスカーソルをあわせ左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

マウスでアジャストボタンをクリックして(あるいはカーソルキーの上下を押して)打点を決定します。

打点を上げると低い弾道のボールを、逆に下げると高い弾道のボールを打つことができます。また、打点を上げるとボールにトップスピンが、打点を下げるとボールにバックスピンがかかります。ドライバーを使用している時に打点を下げすぎると、いわゆる「テンプラ」になることがありますのでご注意ください。

BACK SPIN
FADE
TOP SPIN
STRAIGHT
DRAW

6 ショットしましょう

ヒットポイントが決まったらいよいよ実際にボールを打ちます。画面左上のメニューにある『Power』にマウスカーソルをあわせ左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

実際にゴルフをされる方は、「ふりかぶり」「ふり下ろし」「インパクト」の一連の動作をイメージしてください。このゲームのショット方式もそれによく似ているからです。具体的にはマウスの左クリック(あるいはEnterキー)をタイミング良く3回押して、「パワーバーのスタート」「パワーの決定」「インパクトの決定」を一連の動作として行います。

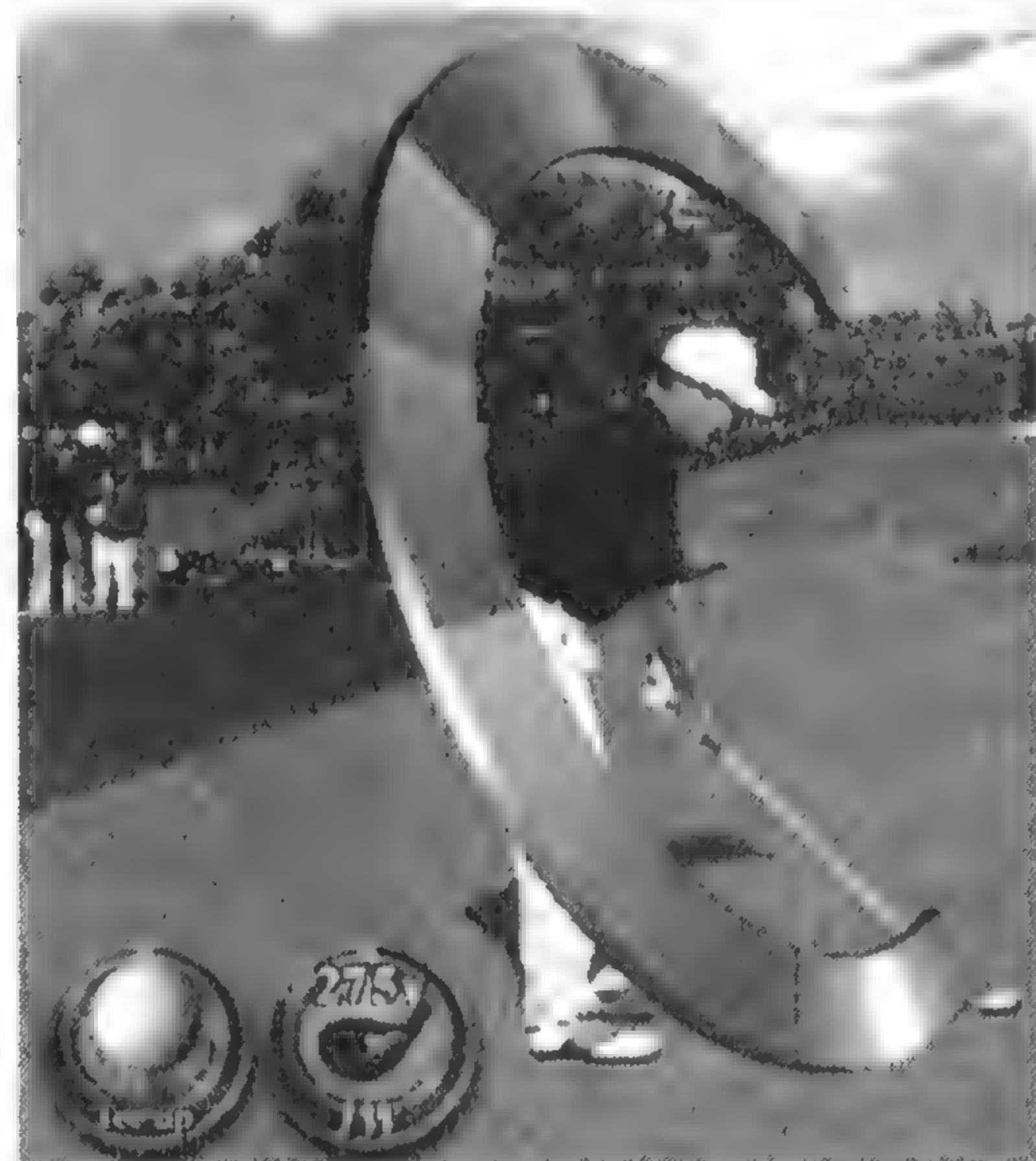
パワーバーを始動させます

メニューから『Power』を選択すると、写真のようなパワーゲージが表示されます。

「START」をマウスで左クリックして(またはEnterキーを押して)ください。パワーゲージの中をパワーバーが動き始めます。

赤いパワーバーが上っていきます。このパワーバーが上にいけばいくほど強いショットを打つことができます。

※パワーバーは、パワーが決定されるまで上下に繰り返し動きつづけます。

ここはティーショットの場面なのでなるべく遠くまで飛ばすことを考えて、できるだけ上のほうでパワーを決定しましょう。

ショットするパワーを決めます

パワーバーが動いている時にマウスを左クリックする（またはEnterキーを押す）と、パワーバーが止まりパワーが決定されます。

ボールのどこを叩くか決めましょう

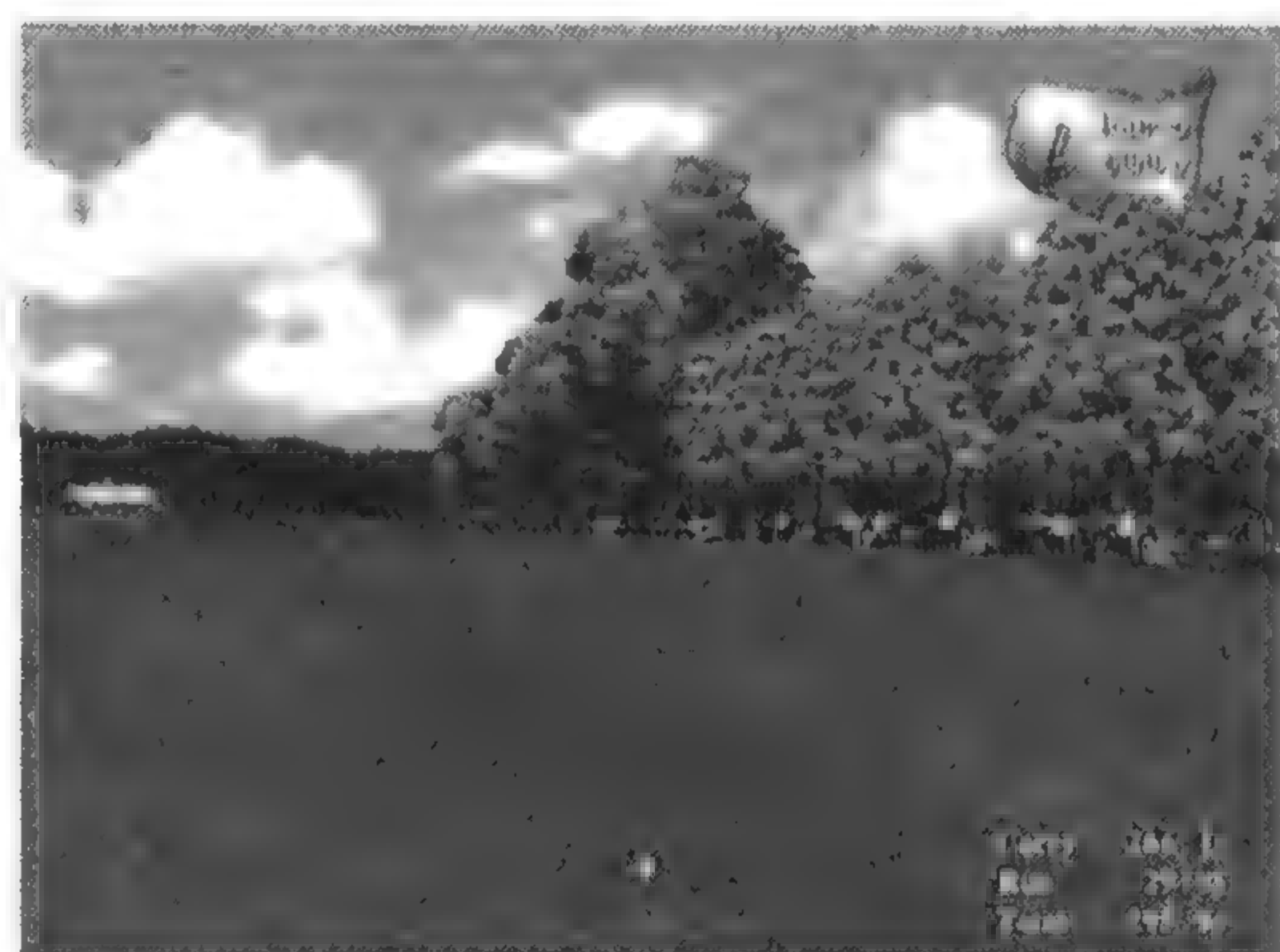
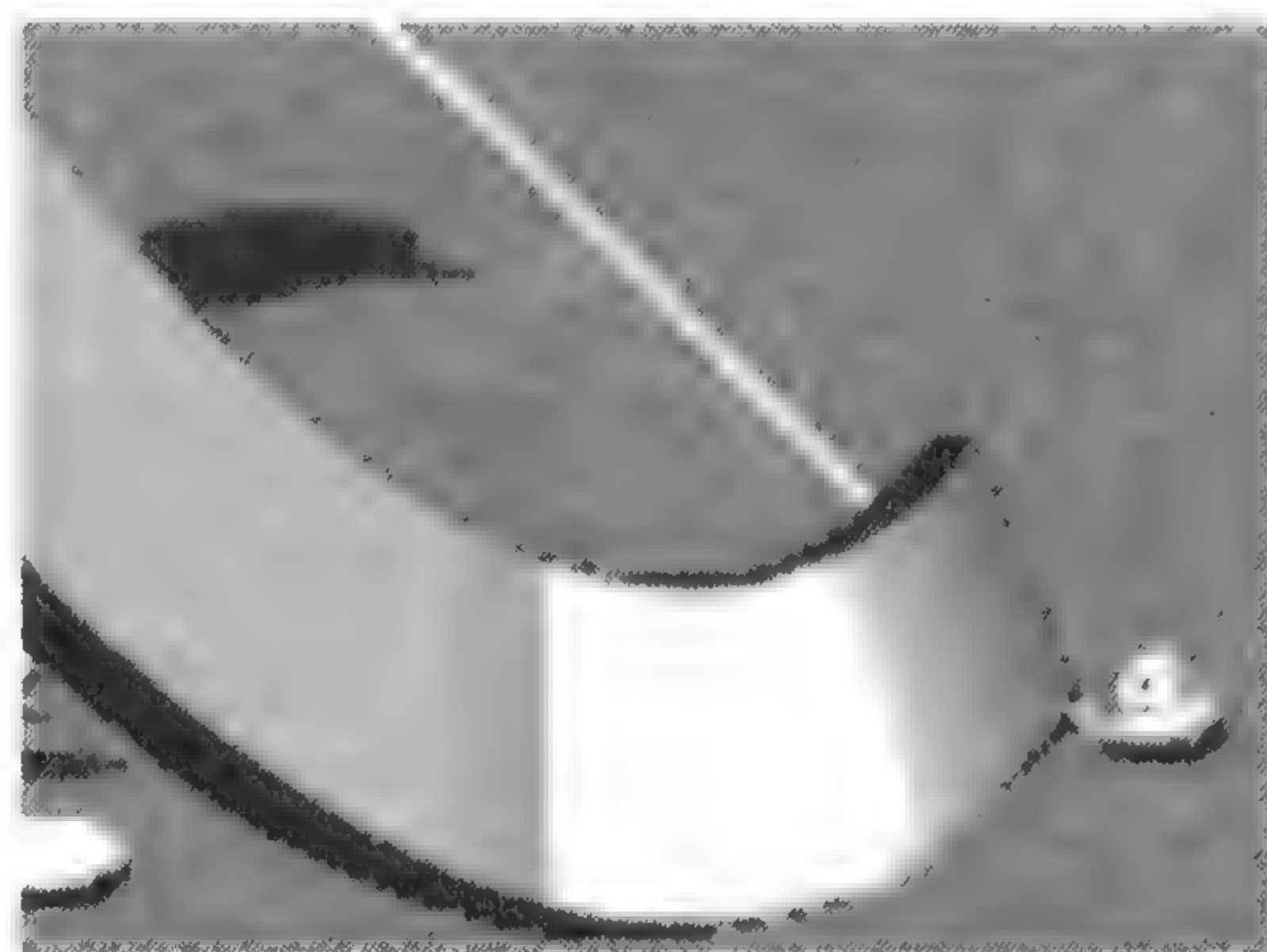
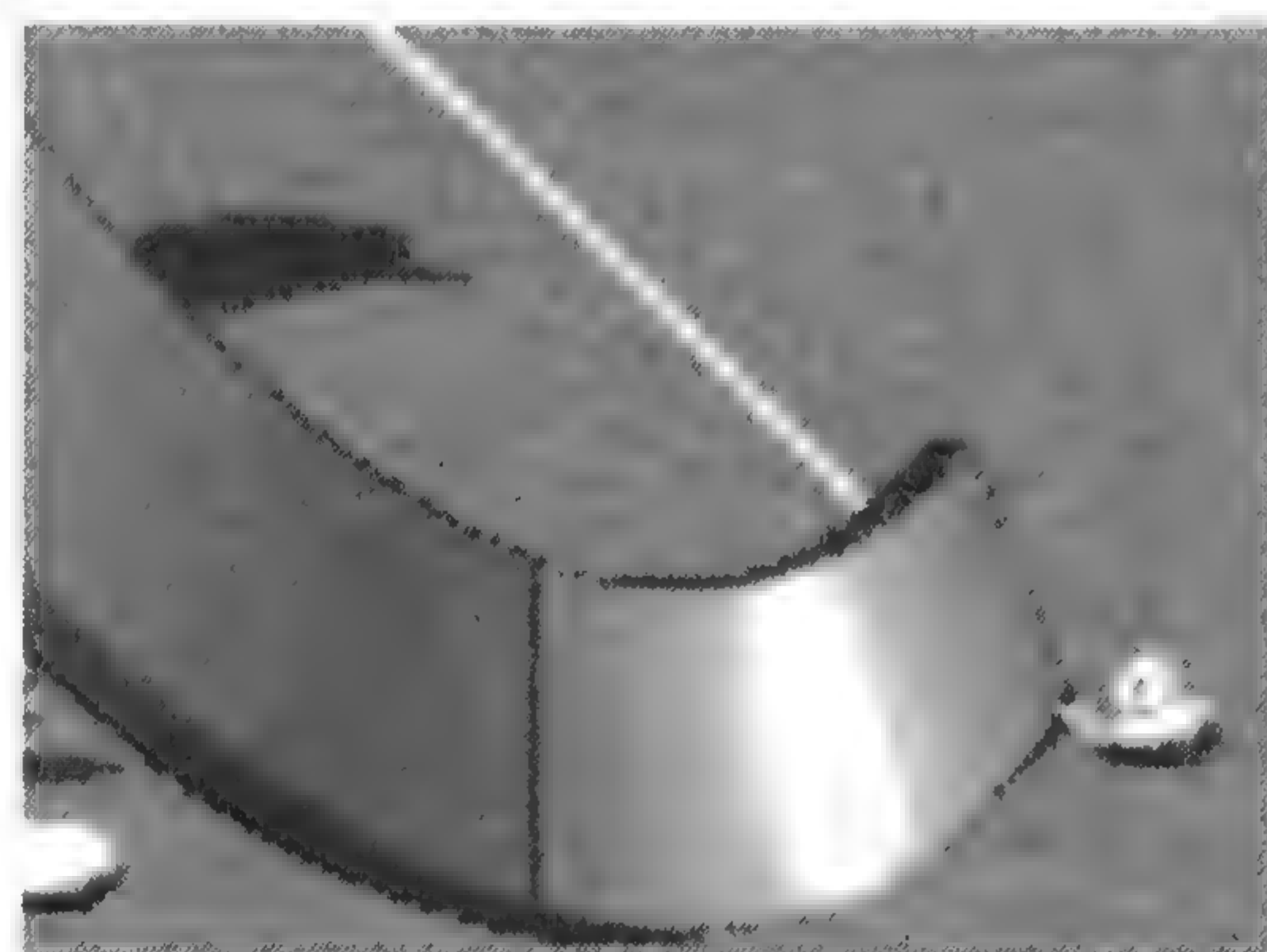
パワーを決定するとパワーバーが緑色に変わり、今度はパワーを決定した位置から下に向かって降りてきます。

このパワーバーがインパクトゾーンに入ったときにタイミング良くマウスを左クリックして(あるいはEnterキーを押して)インパクトを決定します。インパクトは、ボールの水平方向での打点を決定するものです。

インパクトゾーンの中央にある黄色の部分がスウィートゾーンです。この黄色い部分でインパクトを決定するとスウィートスポット（中央部分）でショットをしたことになり、真っ直ぐに飛ぶボールを打つことができます。

また、スウィートゾーンの手前でインパクトを決定するとボールの左側を、奥で決定すると右側を打ったことになります。左側を打つとスライス(右に曲がる)ボール、右側を打つとフック(左に曲がる)ボールになります。

インパクトを決定するチャンスは一回きりです。パワーバーがインパクトゾーンを通過する間にインパクトを決定してください。決定しないと打ち損ないになってしまいます。

いかがですか?うまくショットできたでしょうか。ここまでが、ゲームを始めてボールを打つまでの一連の流れとなります。後は状況に応じたショットを行って、ホールインを目指すだけです。

●ダフってしまった、あるいはトップしてしまった→P31へ
●セカンドショットを打つ→P39へ
●アプローチショットを打つ→P40へ
●パッティングをする→P43へ

1 ゲームを終わりたい時は

サブメニューを表示する

ゲーム画面でマウスを右クリック（あるいはEscキーを押す）してください。「サブメニュー」が表示されます。メニューで何かの項目を選択している場合は、その一つ前の項目に戻るだけで「サブメニュー」が表示されない場合もあります。表示されるまで、右クリック（あるいはEscキー）を繰り返してください。

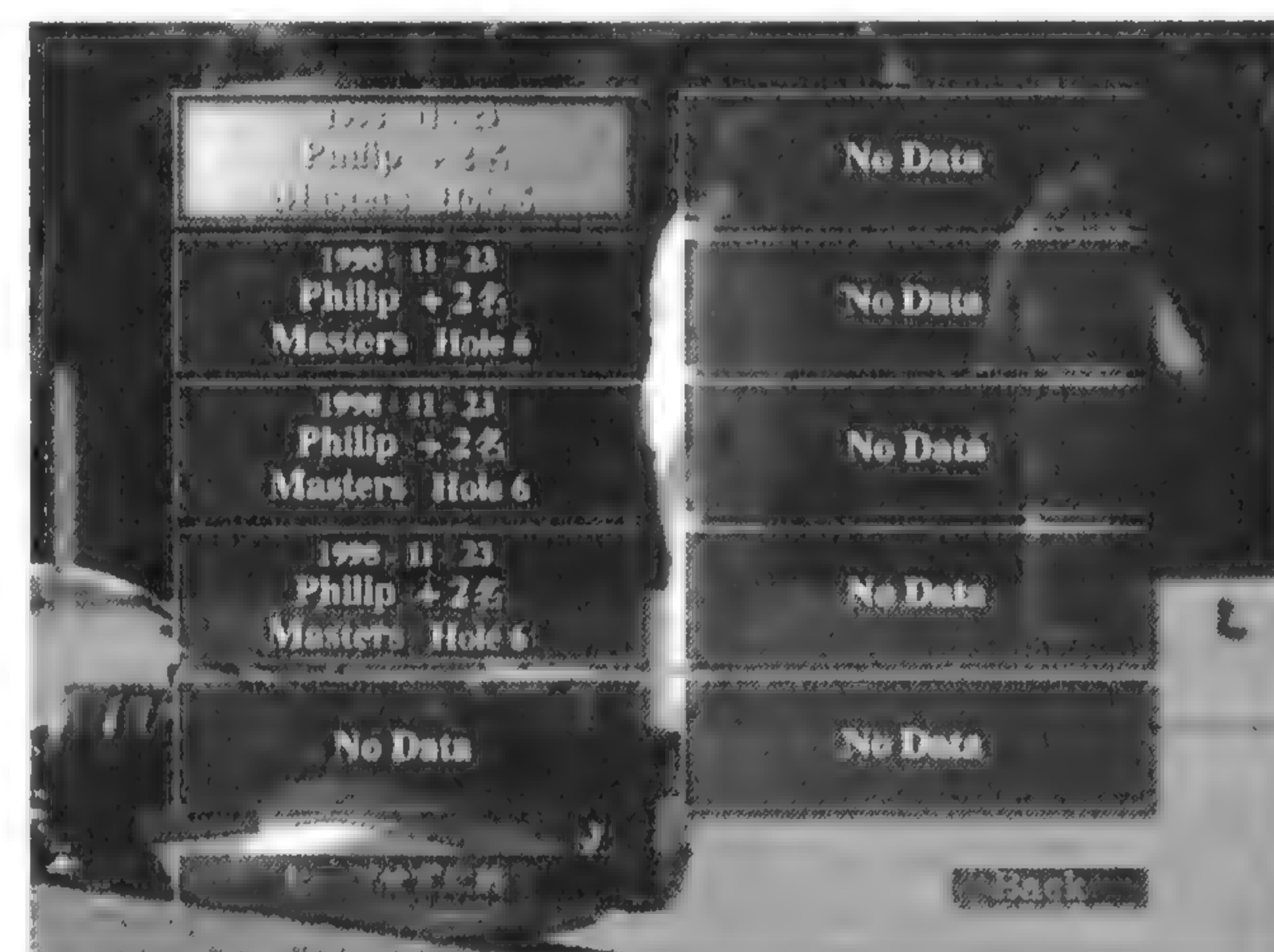
ゲーム終了を選ぶ

「サブメニュー」が表示されましたら、マウス(またはカーソルキー)で「ゲーム終了」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。ゲームを終了してよいかもう一度確認メッセージが表示されますので、マウス(またはカーソルキー)で「OK」を選択し、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

2 データを保存しましょう

ゲーム終了を行うと、最後にデータの保存場所を確認する画面になります。ラウンドの途中でゲームを終了した場合は、データを保存してください。メインメニューの「コンティニュー」で、ゲームの続きを楽しむことができます（P25参照）。

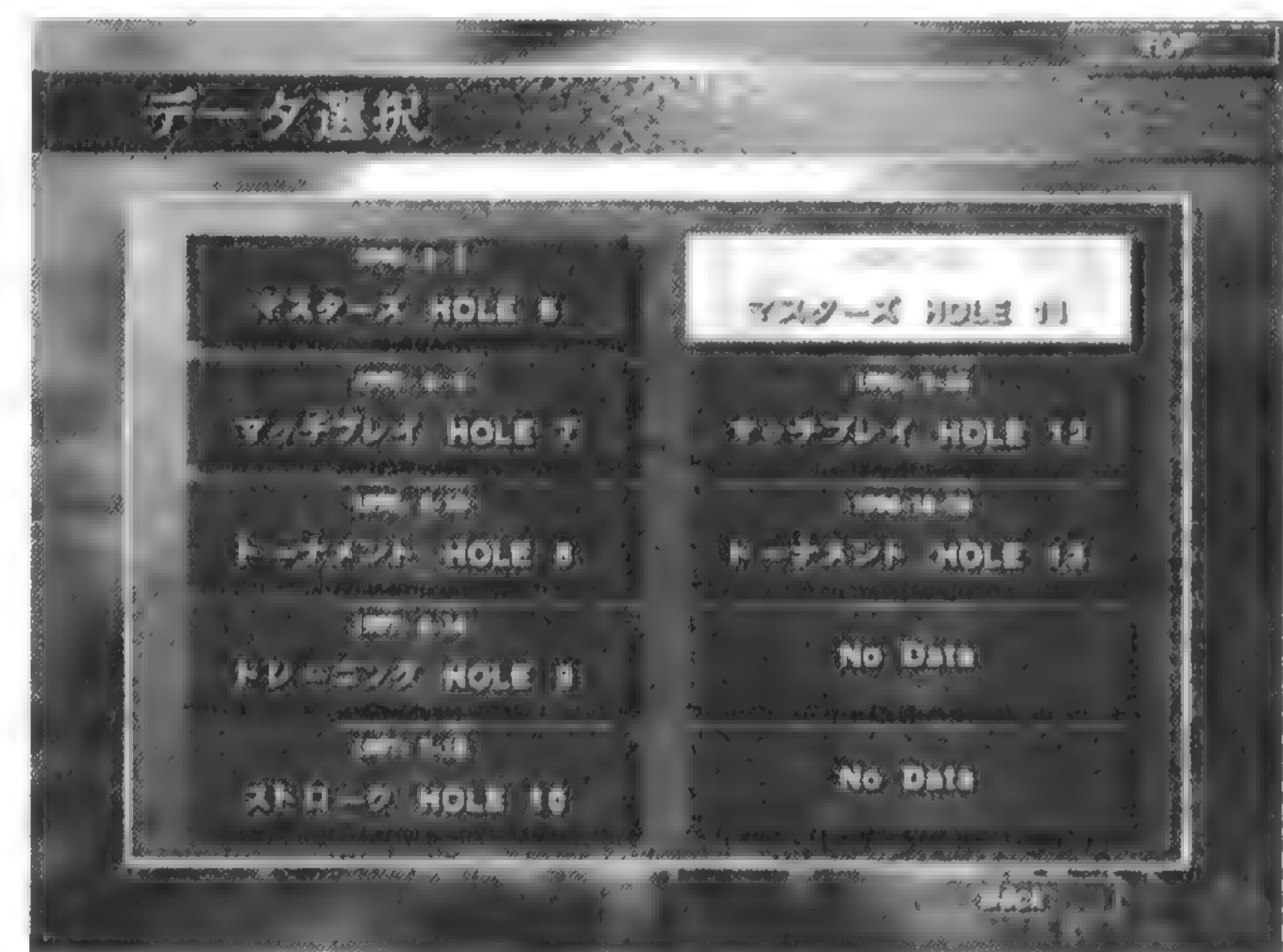
保存場所は全部で10箇所です。トーナメントやマッチプレイなどの違うモードのセーブデータを分けて保存することができます。データを保存したい場所をマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。データが保存されます。

また、「セーブせずに終了する」を選ぶと、データを保存しないでゲームが終了します。

前回の続きをプレイする

ゲームを中断した時にデータを保存しておくと、その続きからゲームを始めることができます。
マウス(またはカーソルキー)で、メインメニューの「コンティニュー」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

保存されているデータの一覧が表示されます。続きをプレイしたいデータをマウス(またはカーソルキー)で選んで、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

コンティニューの内容を確認する画面が表示されます。マウス(またはカーソルキー)で「コンティニュー」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。前回の続きからプレイが始まります。

※注意／コンティニューでゲームを始めた時点で、セーブデータは消去されます。したがって、同じデータを使って同じ場面を何度もやり直すことはできませんのでご注意ください。

1 過去の成績を見たい時は

マスターズモードおよびトーナメントモードにおける個人の成績や、マスターズトーナメントのコースレコード、ホールアベレージなどを見たい時は、メインメニューの「記録参照」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

※記録されるのは、マスターズモードおよびトーナメントモードでの成績のみです。

プレイヤー記録参照

登録されている各プレイヤーの個人成績を見ることができます。

プレイヤー記録参照を選ぶと、プレイヤーの一覧が表示されます。記録を見たいプレイヤー名を選んでください。個人の記録を表示する画面に切り換わります。

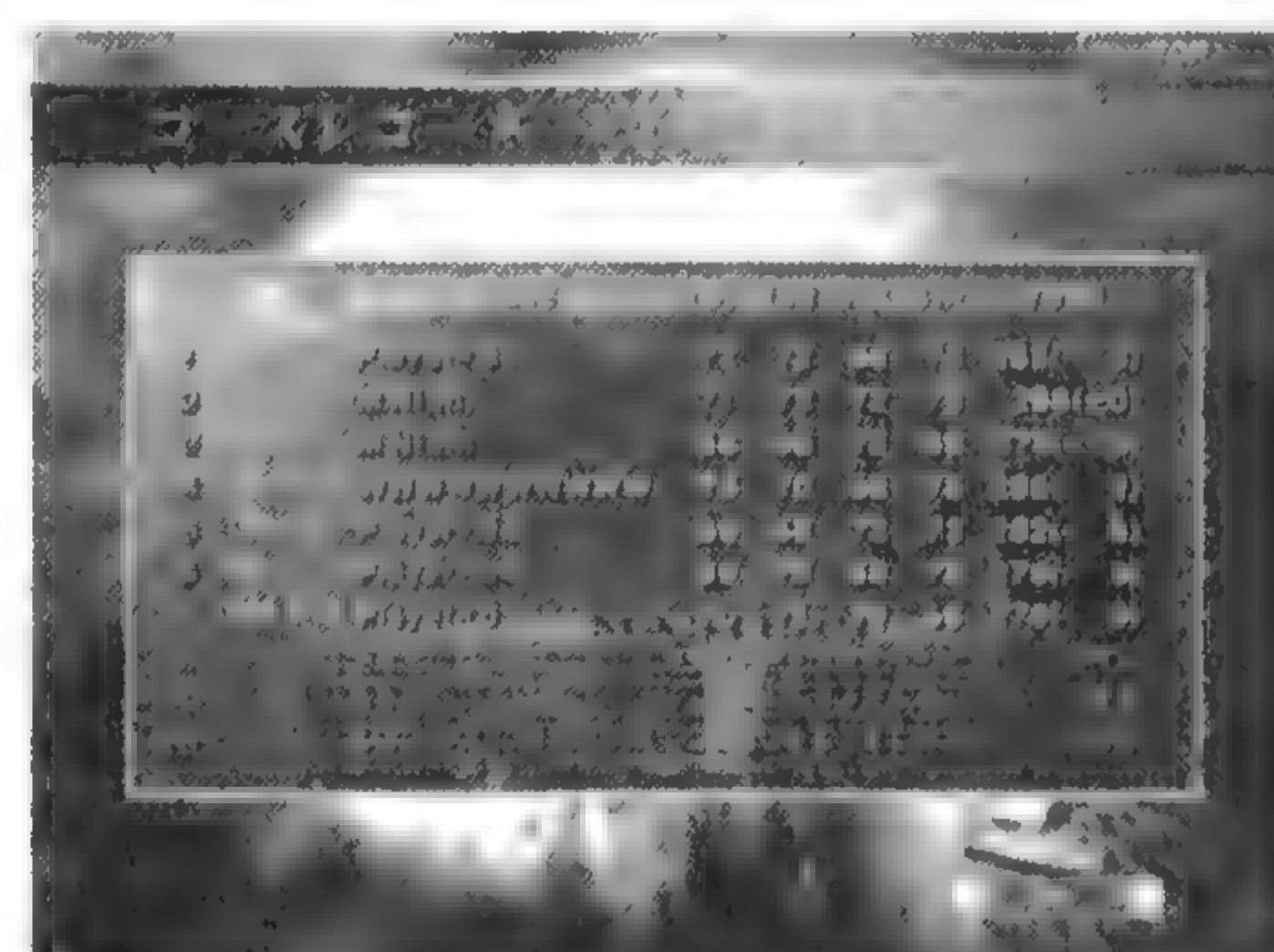
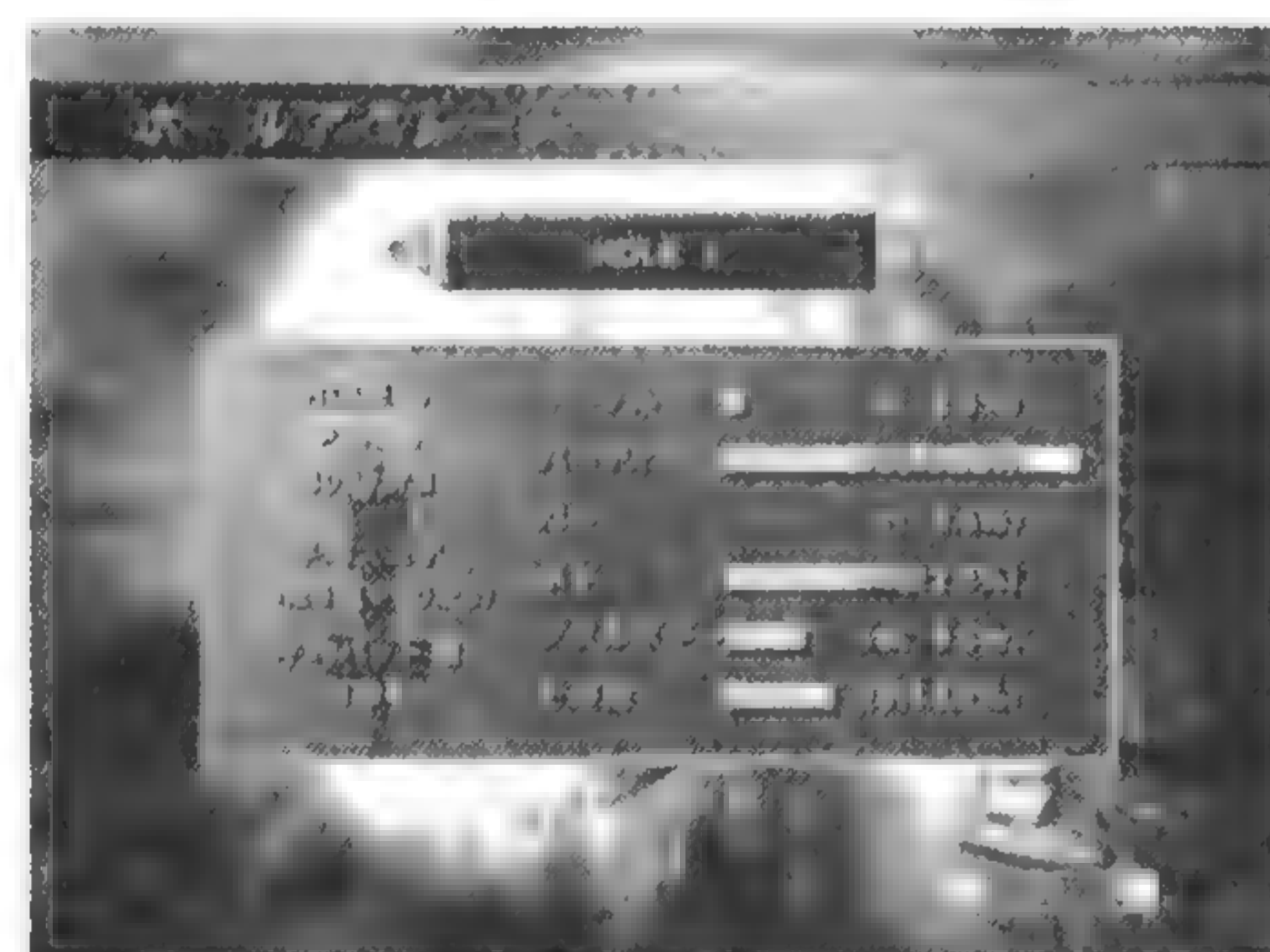
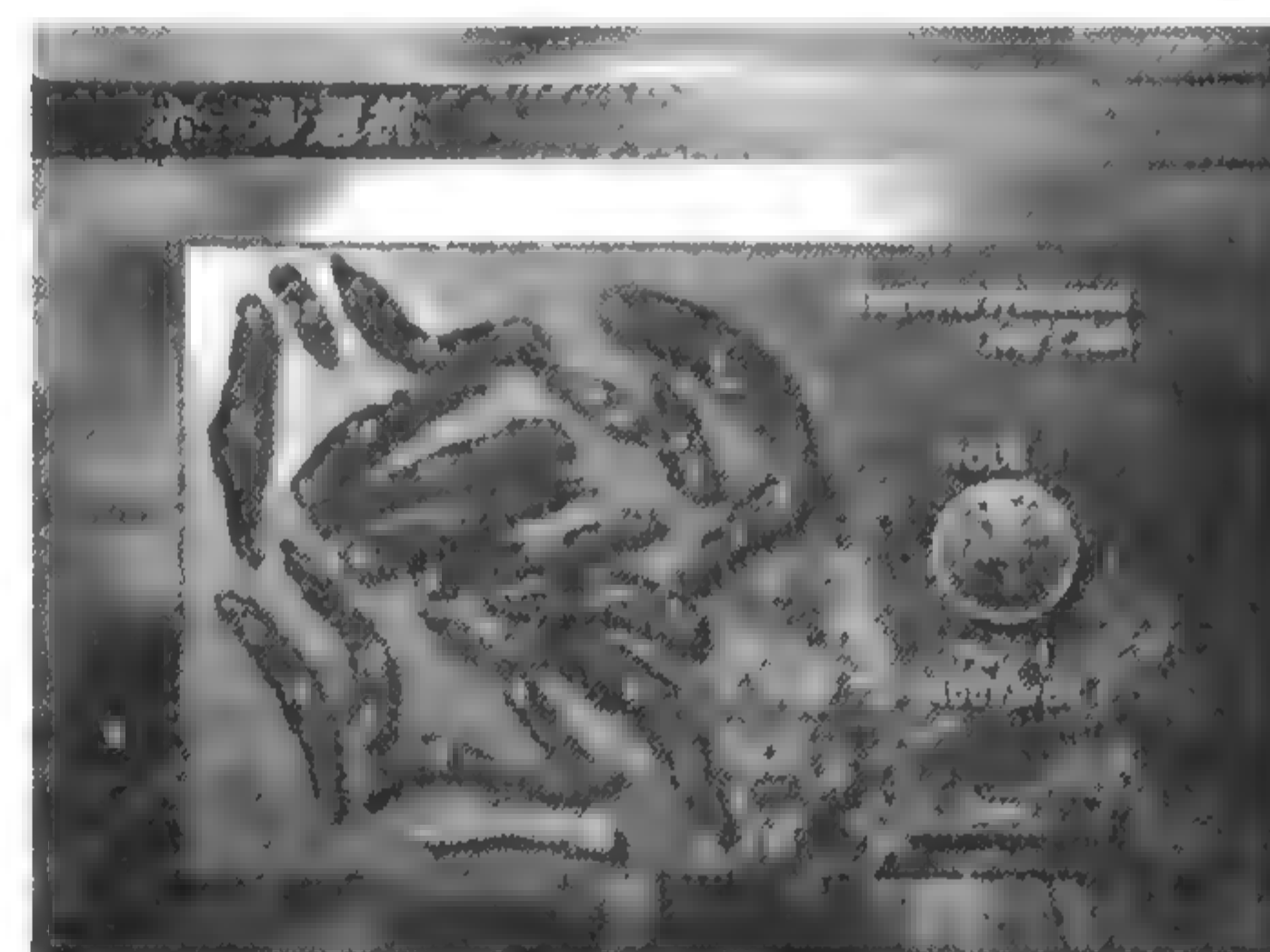
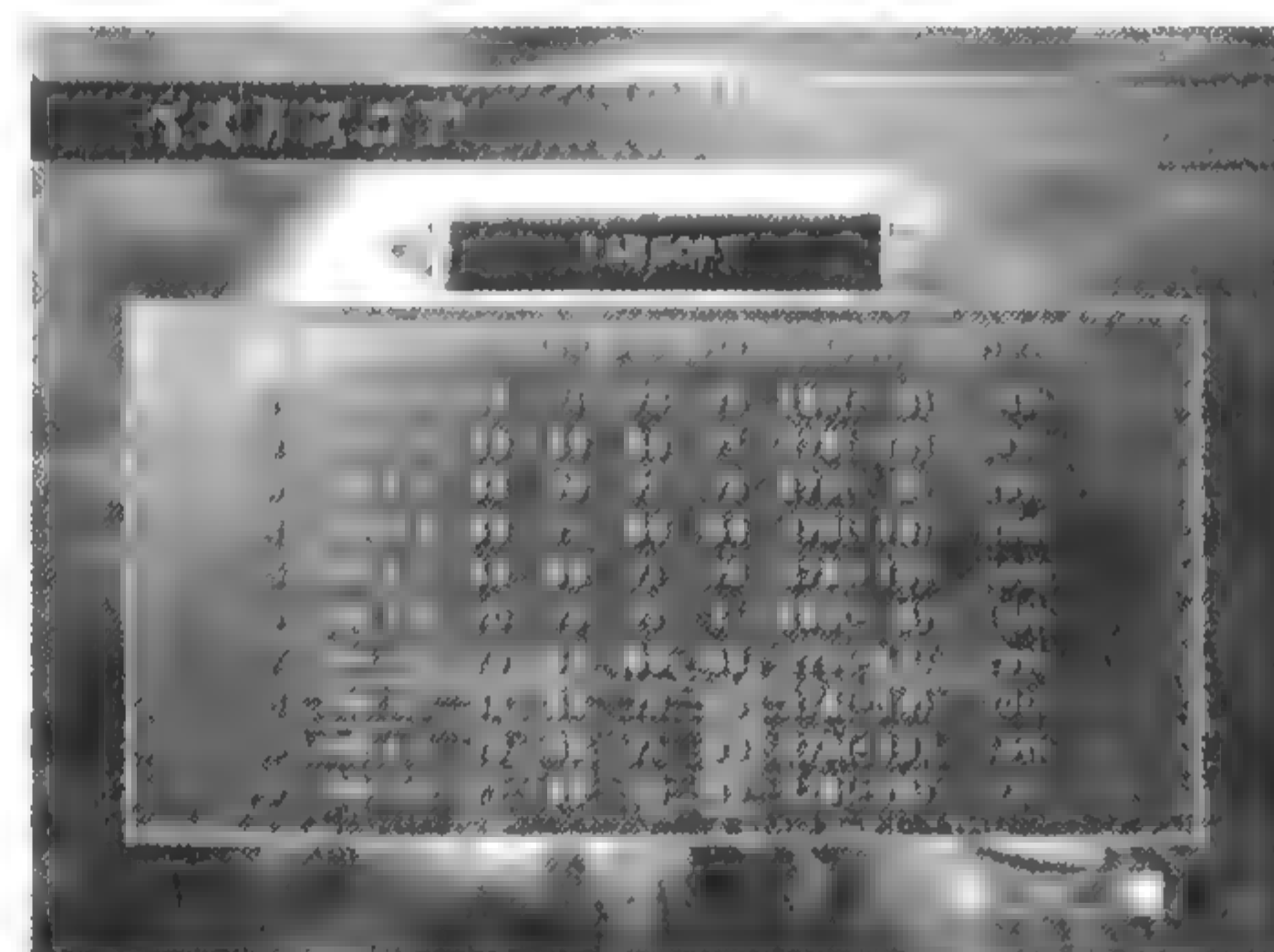
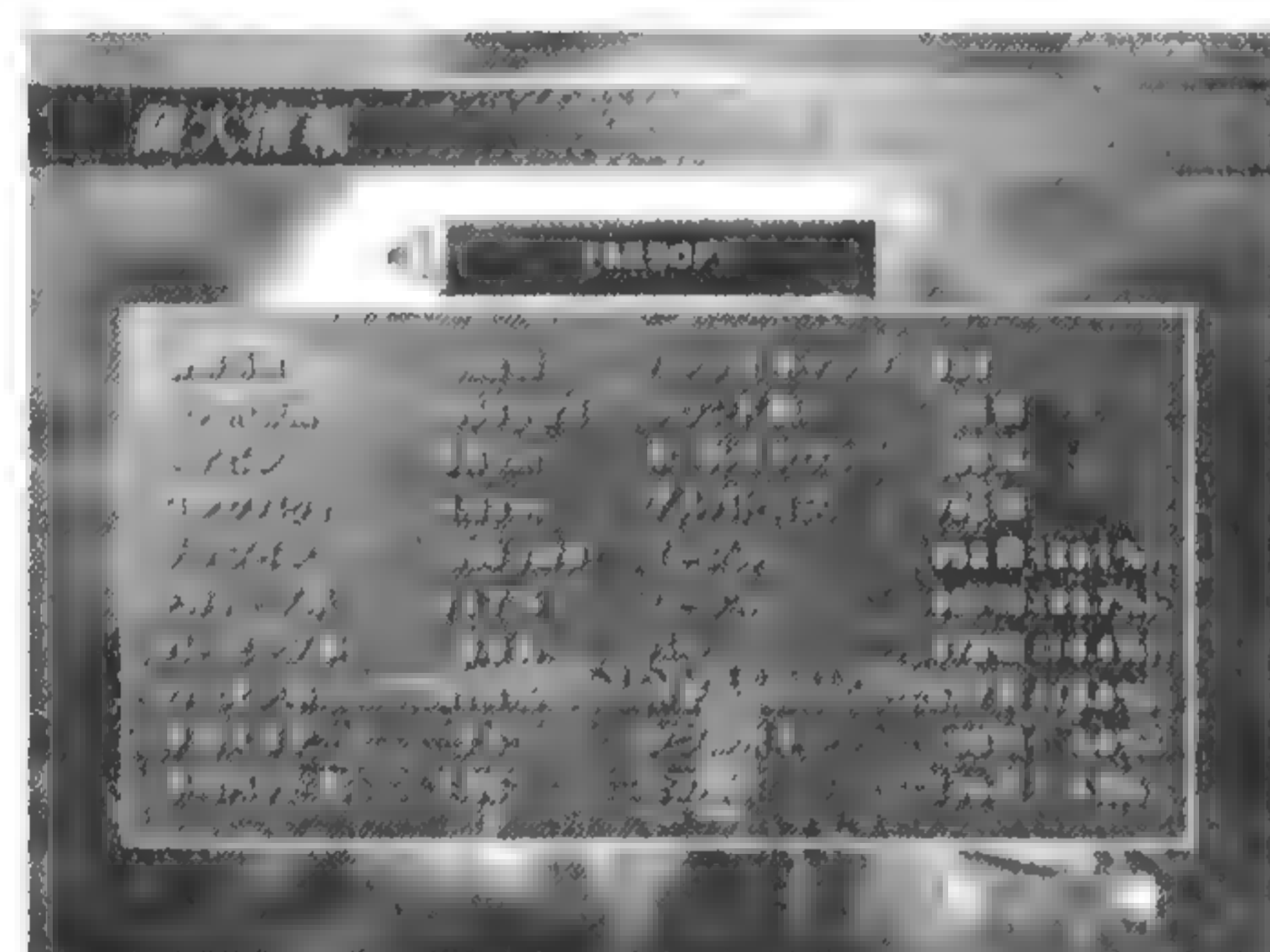
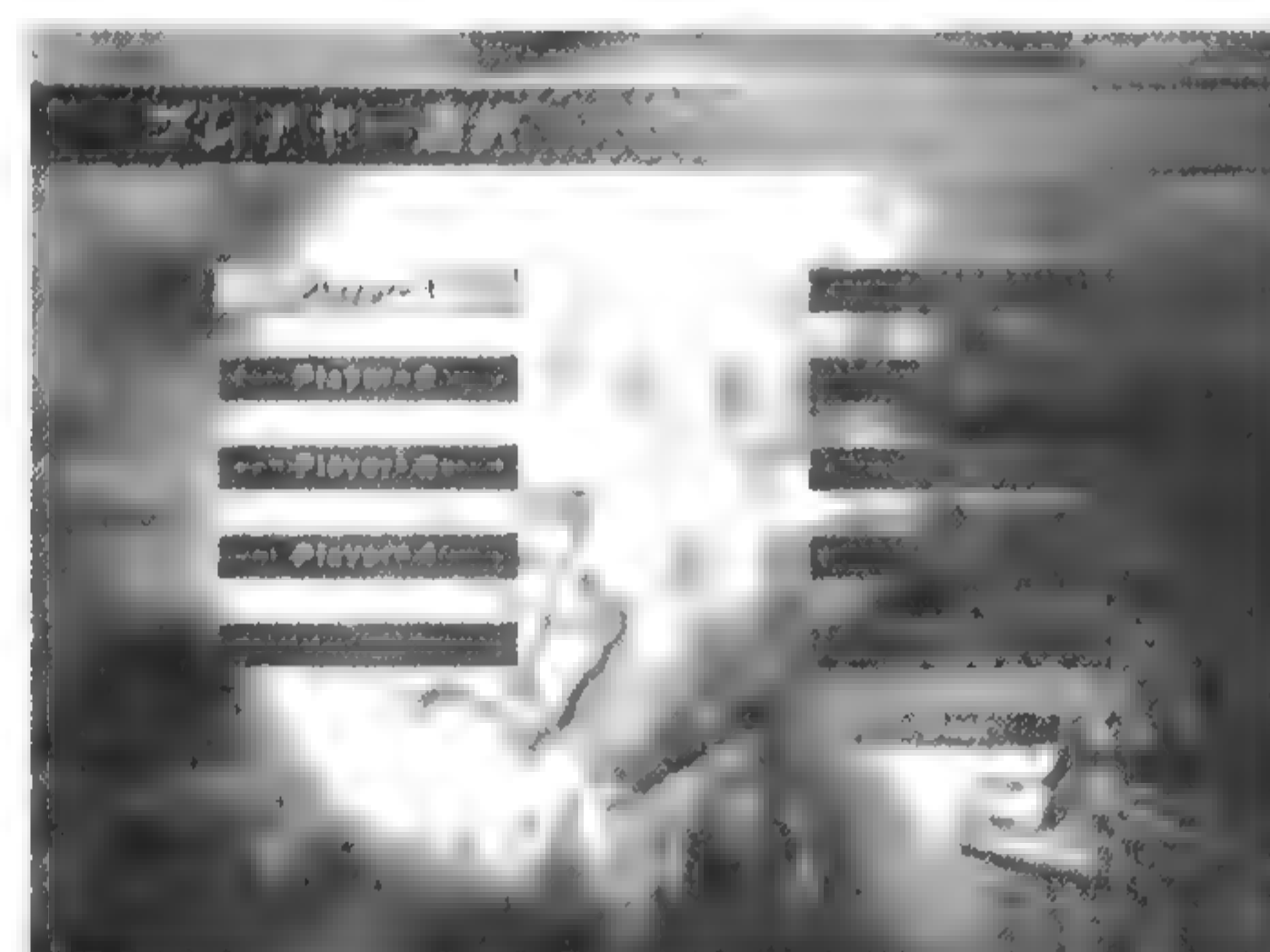
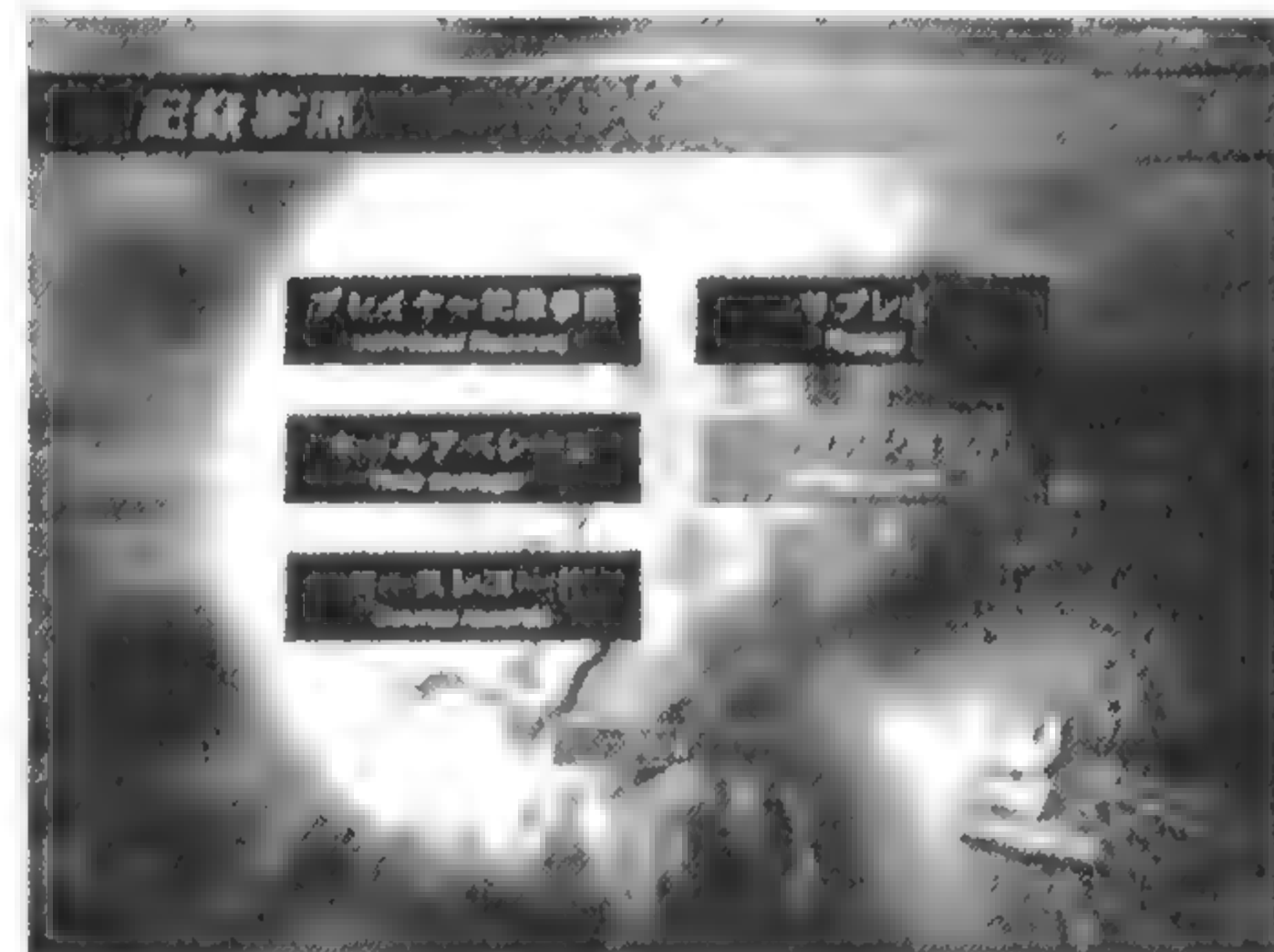
個人の記録を表示する画面で、「OK」を選んで決定すると、そのプレイヤーのベストスコアが表示されます。

ホールアベレージ

各ホールのアベレージ、平均パット数を見ることができます。

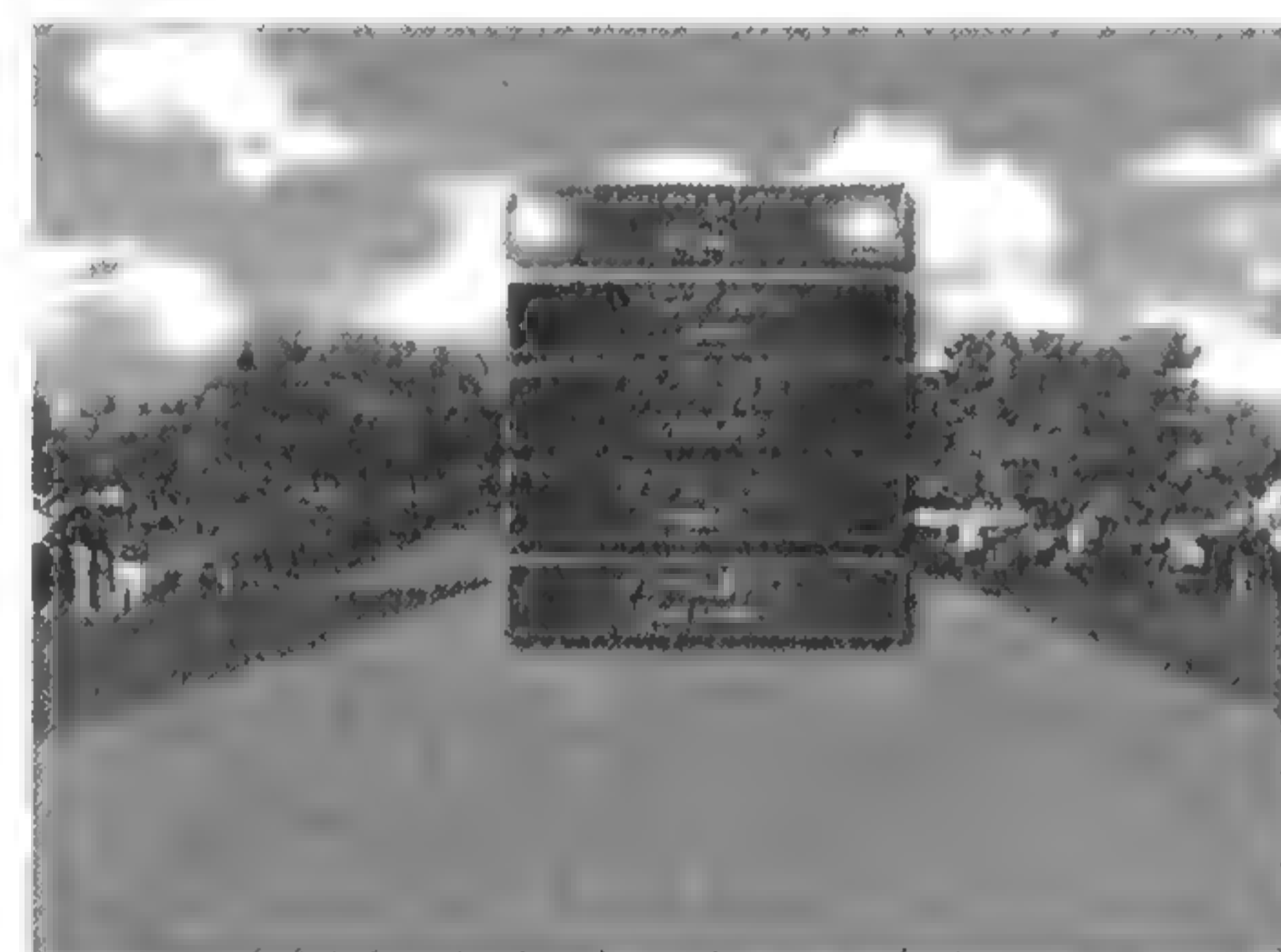
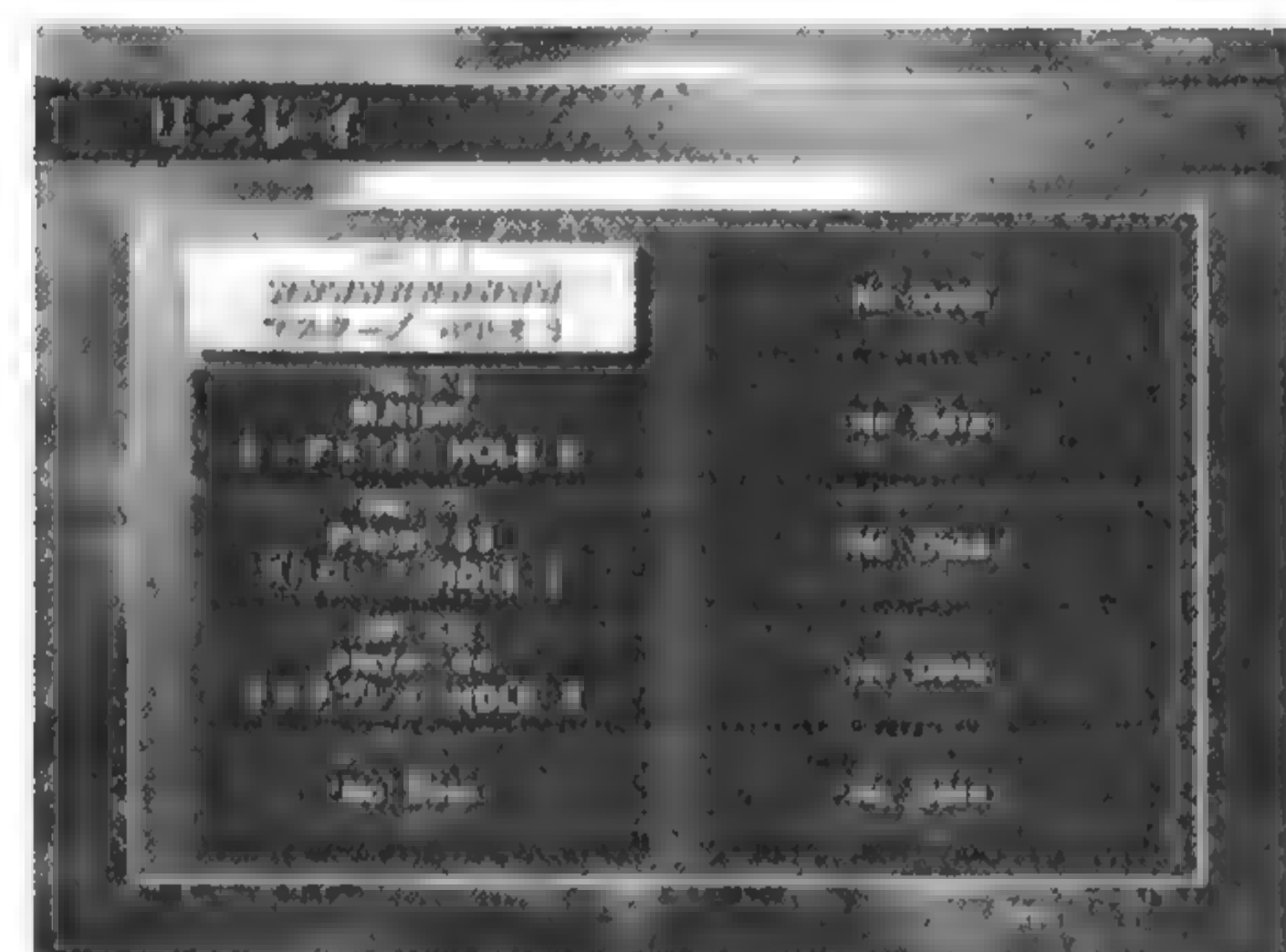
ホール選択画面でアベレージを見たいホールを選んでください。

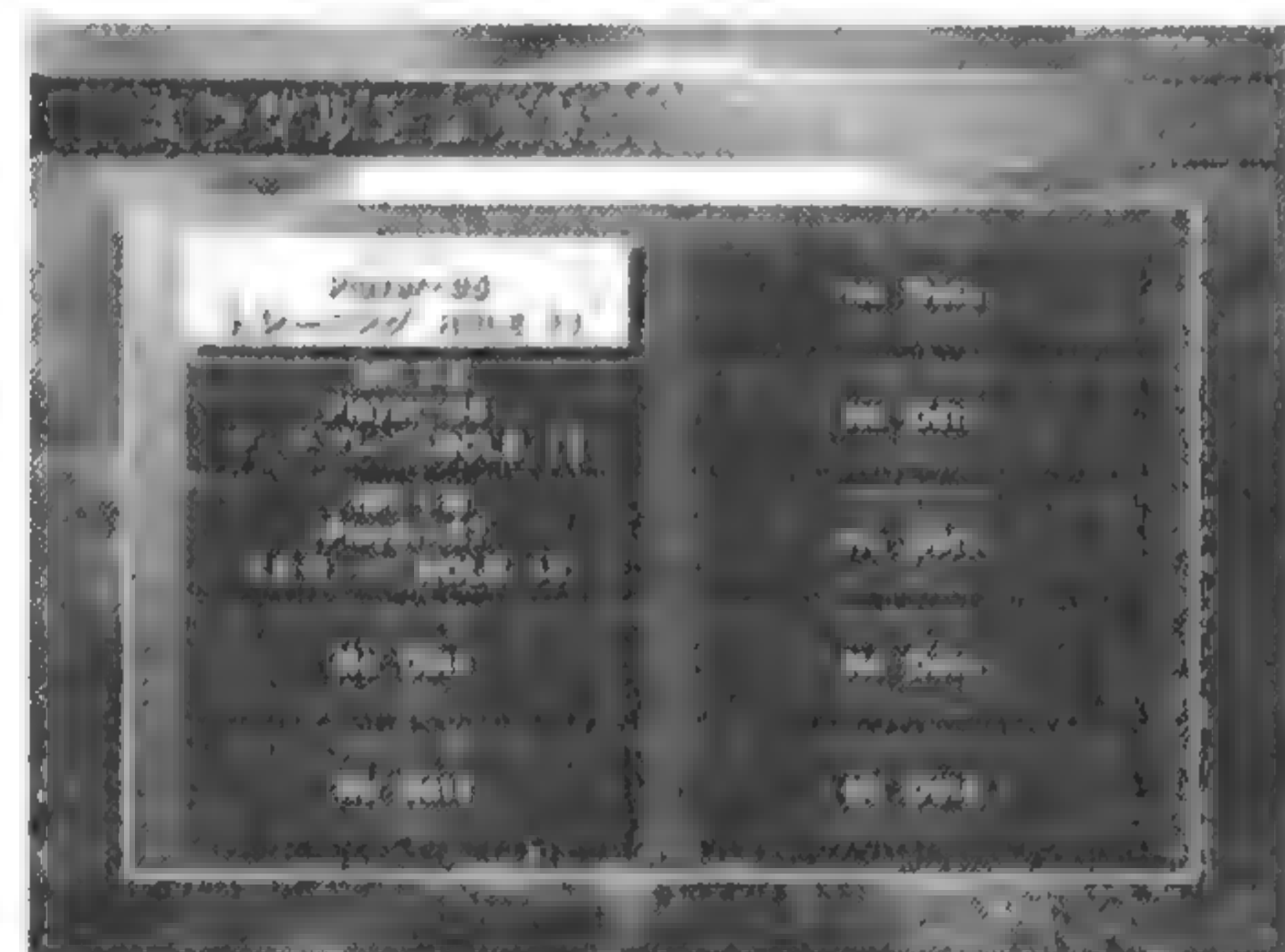
コースレコード

4日間トーナメントのコースレコードが表示されます。

リプレイ

ゲーム中に記録したショットやパッティングをリプレイできます。
リプレイを選ぶと、リプレイデータの一覧が表示されます。見たいデータを選んで決定してください。リプレイはキャンセルするまでカメラモードを自動的に切り換えながら、繰り返し再生されます。

●ゲーム中にリプレイを見る・保存する
ゲーム中にリプレイを見る時は、ショットをした後でサブメニューを表示し（P24参照）、「リプレイ」を選んでください。リプレイはキャンセルするまでカメラモードを自動的に切り換えながら、繰り返し再生されます。

キャンセルすると「保存しますか」のメッセージが出ますので、保存する場合は「はい」を選んでください。保存場所の確認画面が表示されますので、場所を選んで決定してください。

ミラクルショット

ホールインワン、およびダブルイーグルの記録を見ることができます。
ミラクルショットを選ぶと、ミラクルショットデータの一覧が表示されます。見たいデータを選んで決定してください。ミラクルショットはキャンセルするまでカメラモードを自動的に切り換えながら、繰り返し再生されます。

2 ゲームの環境設定を変えたい時は

❶ メインメニューで変更する場合

メインメニューで「オプション」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

● スクリーン（画面表示の切り換え）

ゲームをフルスクリーンで表示するか、ウィンドウで表示するかを選択します。ただし、DirectX®がインストールされていない場合、フルスクリーン表示はできません。
※DirectX®のインストール方法についてはP5をご参照ください。

● MIDI

MIDI音源の種類を選びます。MIDI音源が接続されている場合のみ有効です。

❷ ゲーム中に変更する場合

ゲーム画面でマウスを右クリック（あるいはEscキーを押す）して、サブメニューを表示してください（P24参照)。
表示されたメニュー項目の中から「オプション」をマウス（またはカーソルキー）で選び、左クリック（またはEnterキー）で決定下さい。「ゲーム設定」画面になります。

● ゲームオプション

・イージーショット／ショットの操作を簡単にするイージーショットに切り換えます。(P29参照)
・ボール軌跡／ボールの軌跡を表示するかどうか決めます。
・グリーンの傾斜／パッティングの時に自動でアンジュレーションを表示するかどうかを決めます。
・ギャラリーアニメーション／ギャラリーアニメーションを表示するかどうかを決めます。

● カメラ

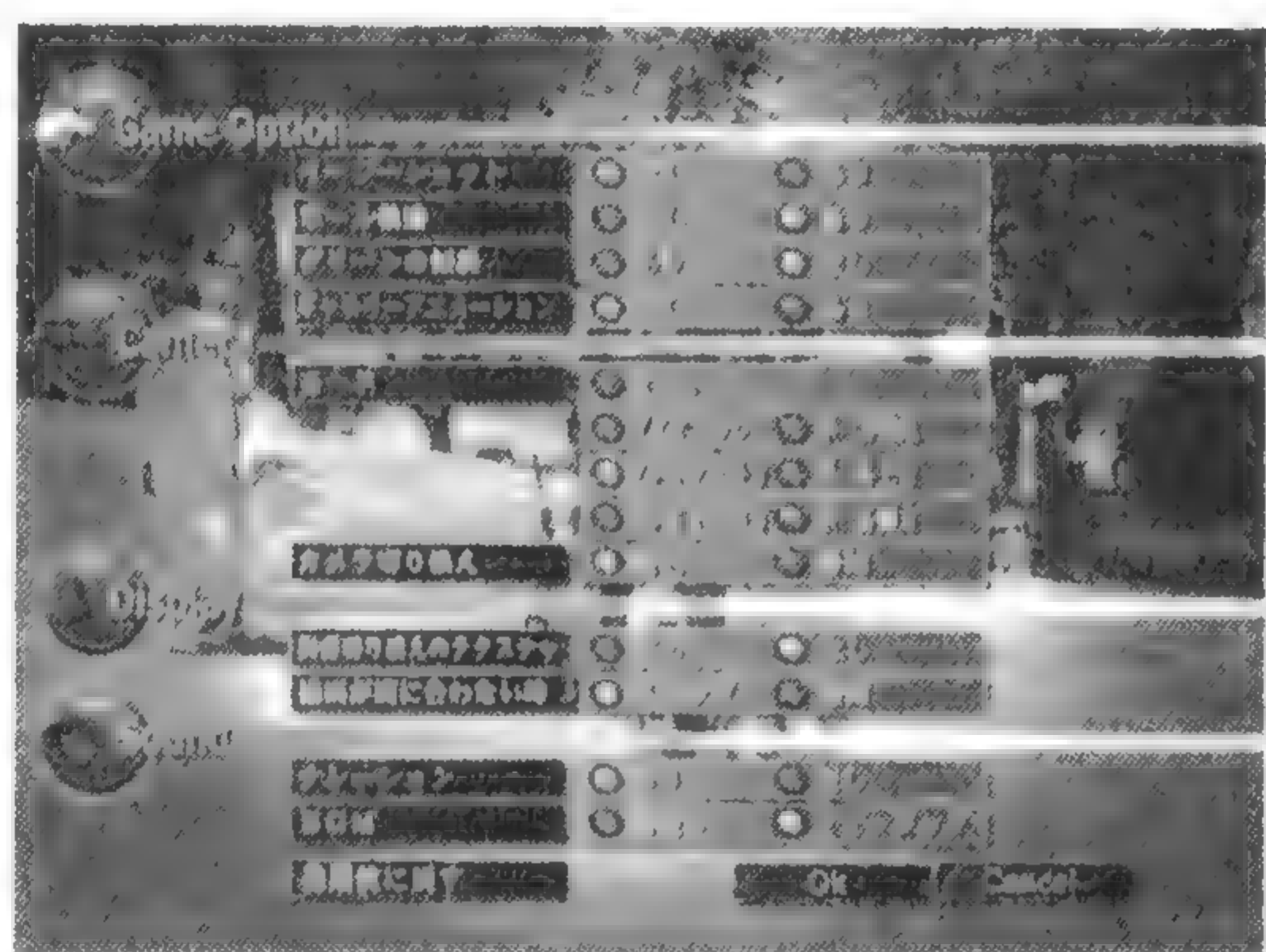
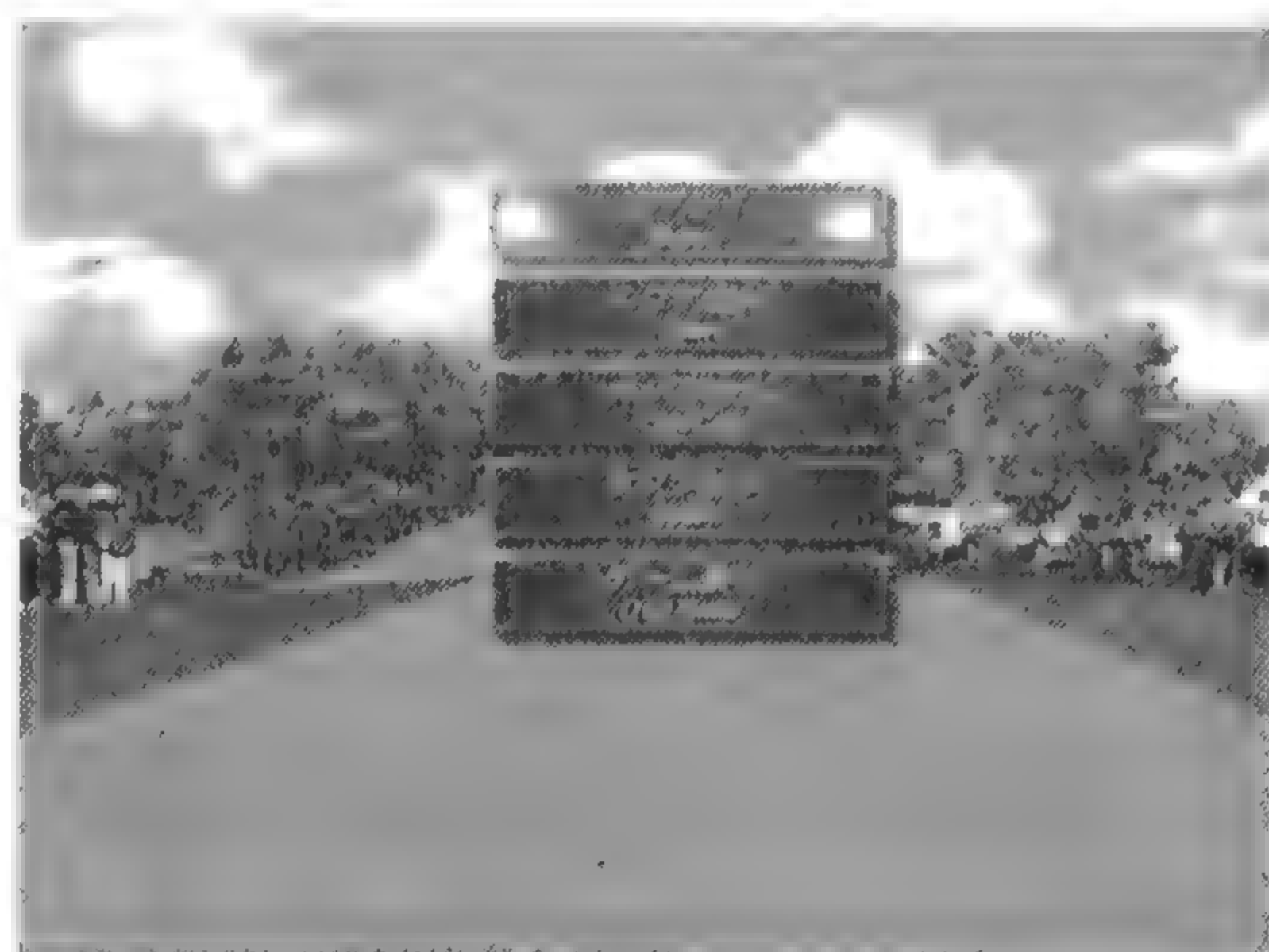
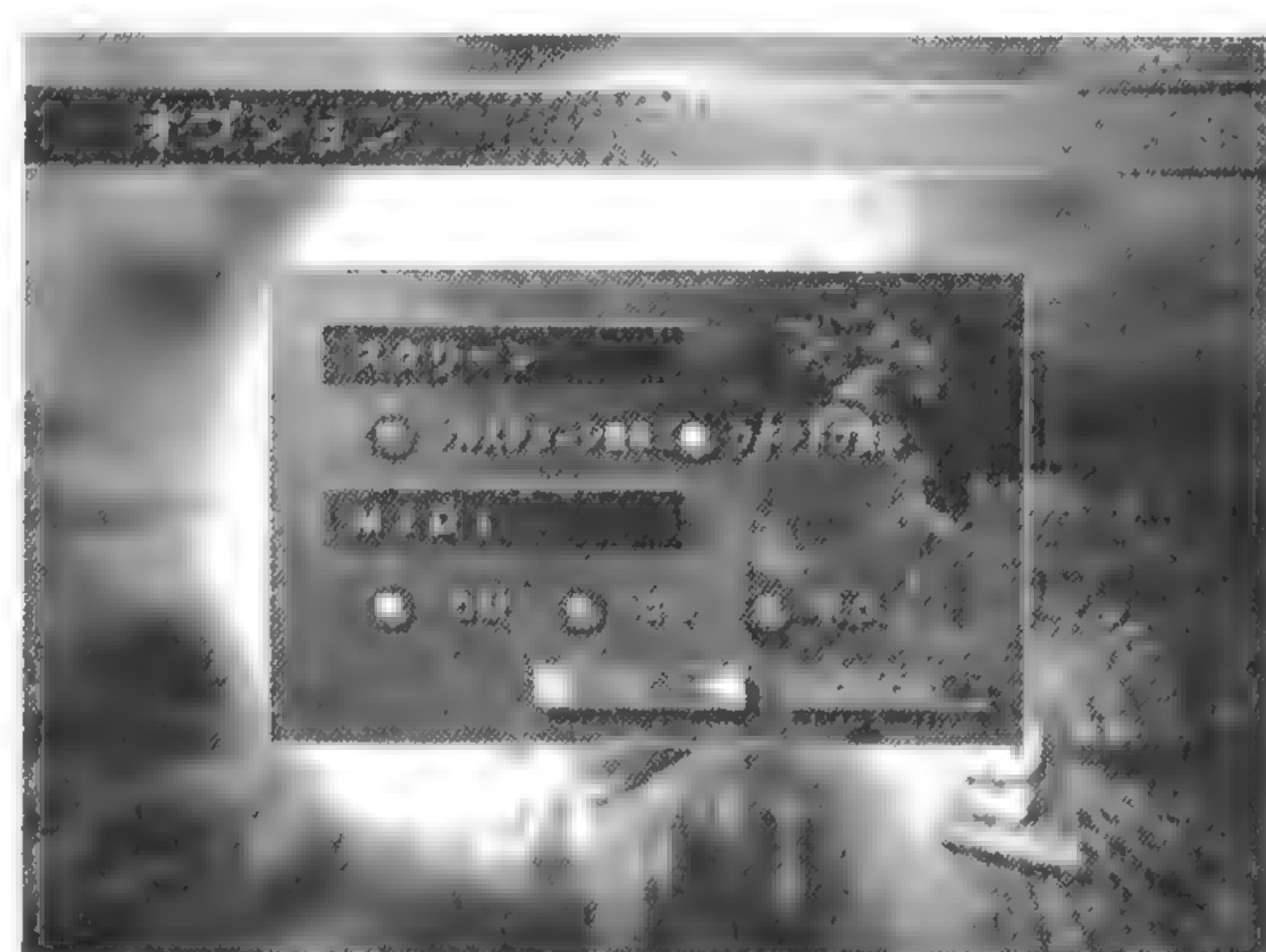
・モード／カメラのモードを切り換えます。
◆オート　各モードを切り換えて最適なアングルで表示します。
◆ダイナミック　ボールの動きをダイナミックなアングルでとらえます。
◆プレイヤー後方　プレイヤーの後方からボールの動きをとらえます。
◆プレイヤー前方　グリーン方向からボールの動きをとらえます。
◆ボール追尾　飛行するボールをカメラが追いかけます。
◆ボール上方　真上からコースを見下ろすようにボールをとらえます。
◆ボール側方　ボールを側方から平行移動するようにとらえます。
・カメラ切り換え／動的……画面をリアルタイムで描き換えます。
静的……一定時間をおいて切り換えます。
CPU性能が推奨環境に満たない場合は、こちらのモードをおすすめします。

● ディスプレイ

・画面切換のテクスチャー／ 画面切り換え時のテクスチャー表示を切り換えます。テクスチャーありの場合、CPUに負担がかかりますので、CPU性能が推奨環境に満たない場合は、なしをおすすめします。
・描画が間に合わないとき／ スキップ……アニメーションのコマ数を落として表示します。
描画……画面の動きが遅くなっても全てのアニメーションを表示します。

● サウンド

・ナレーション／実況・解説のあり・なしを決めます。
・環境音／鳥のさえずり……ON・OFFします。
BGM……ON・OFFします。

● 初期値に戻す／最初の設定に戻します。

3 カートカムでコースを見て回るには

カートカムはコースの中を自由に見て回れるモードです。OBゾーンより内側であれば好きな場所に移動できます。ただし、池や川など水上は移動できません。

ゲーム中に右クリックまたはESCキーを押してサブメニューを表示させ、マウス(またはカーソルキー)で「カートカム」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

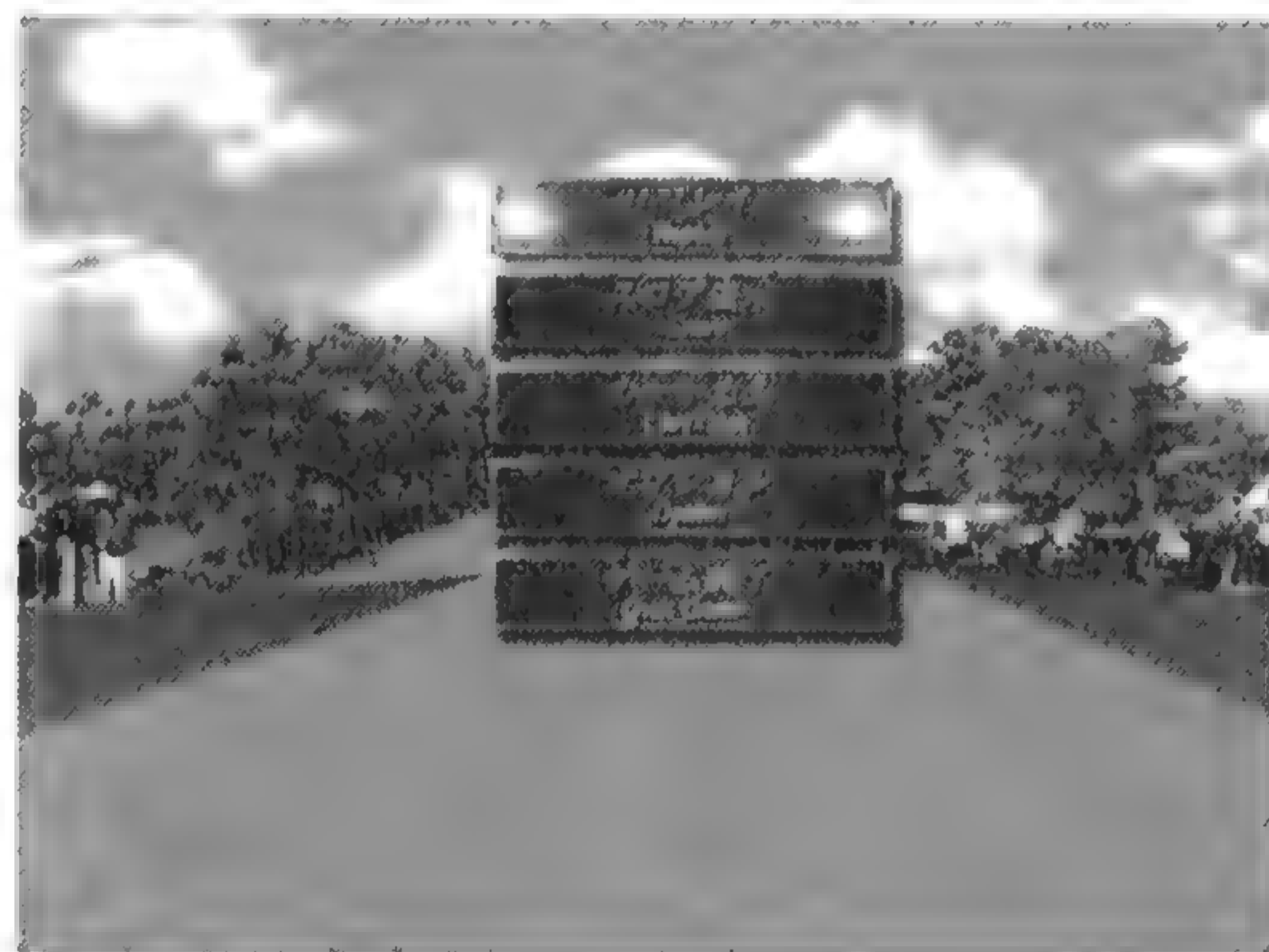
「操作方法の説明」

●マウスで操作する

操作盤の各ボタンを左クリックしてください。

・前に進む
・左を向く
・右を向く
・後ろへ下がる

Cart Cam

アンジュレーション表示ボタン／アンジュレーションを表示します。

●キーボードで操作する

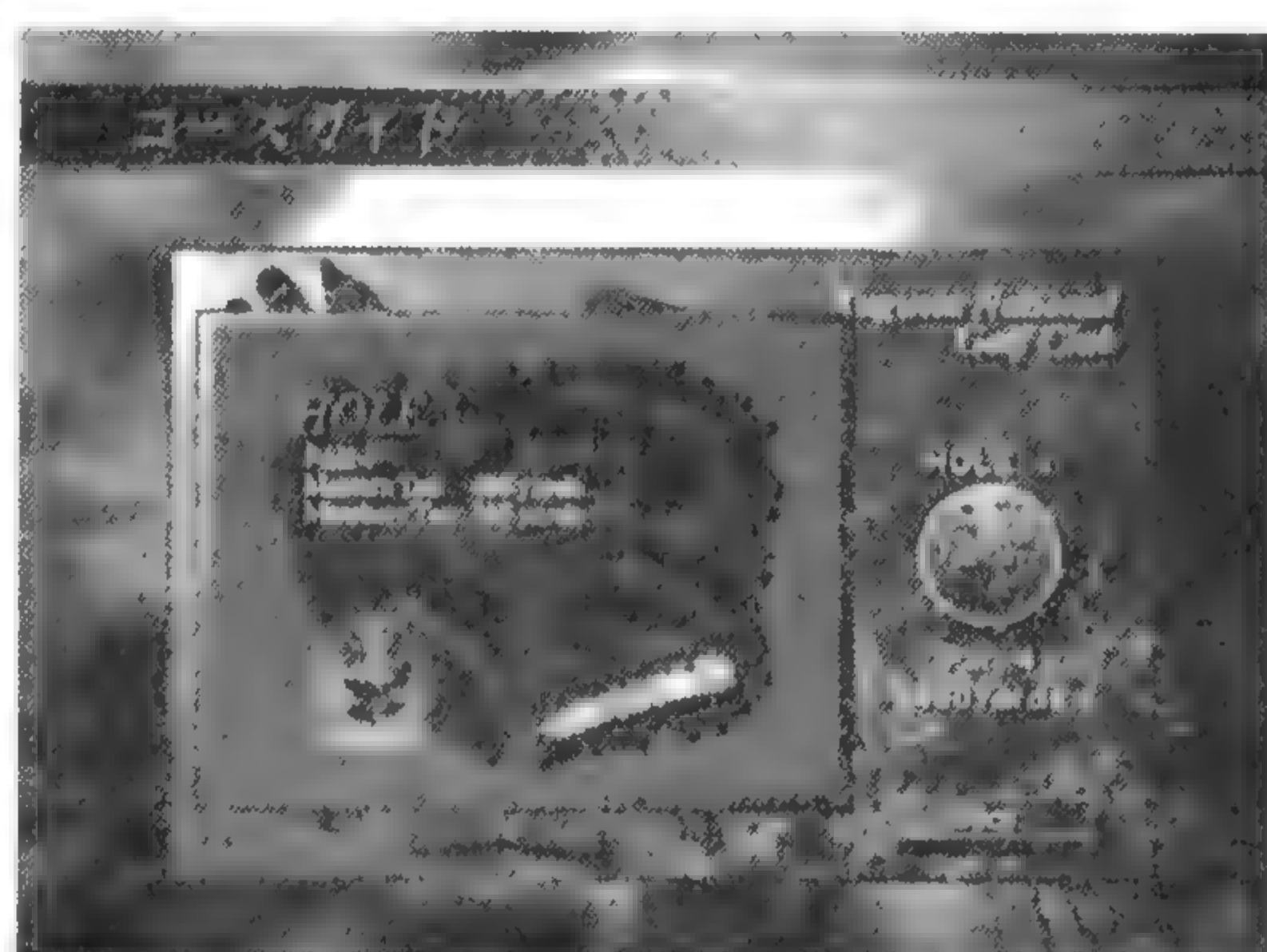
カーソルキーの上下左右が前後左右の移動に対応しています。「u」のキーを押すとアンジュレーションを表示することができます。

[全体図で直接移動]

画面右のコース全体図の任意の場所をマウスで左クリックすると、その位置にカートカムが移動します。

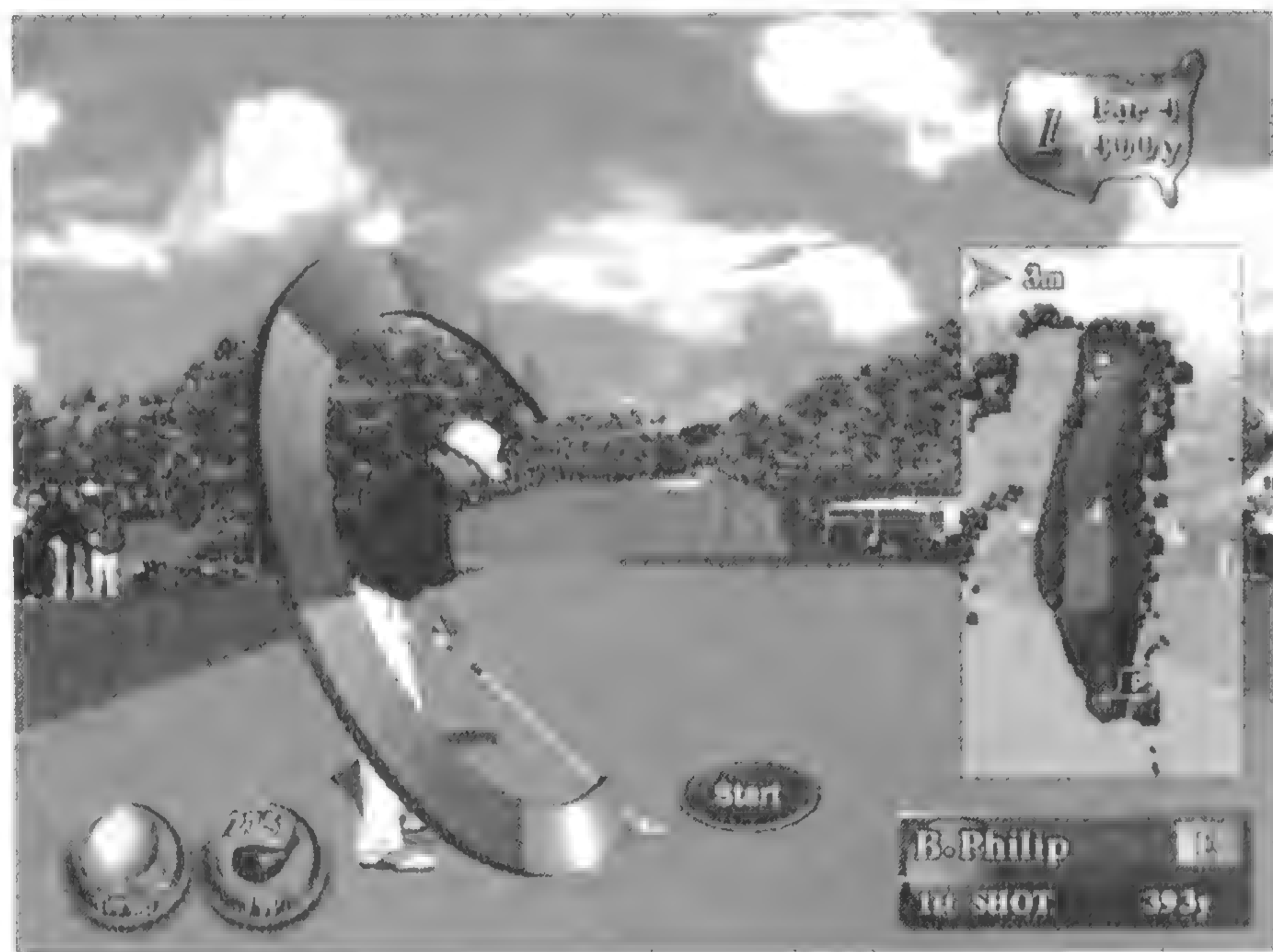
4 コースガイドを見たい時は

各ホールのワンポイント攻略がわかるコースガイドもあります。マウス(またはカーソルキー)で、メインメニューの「コースガイド」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。

見たいホールをマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。コースガイドが始まります。

5 イージーショットについて

サブメニュー（P24)のオプションで、ショット方法をイージーショットに切り替えると、ショットのパワーを自由に決められるモードになります。また、インパクトも自動的にスウィートスポットで決定されるので、ショットの操作をミスすることはなくなるでしょう。

パワーゲージが表示されている状態でパワーの値を調整します。カーソルキーの左または上を押すとパワーが上昇し、右または下を押すと下降します。また、マウスでパワーゲージの上を直接左クリックすることでパワーを調整することができます。

Enterキーを押すか、マウスで「START」を選び左クリックすると、調整したパワーでショットすることができます。イージーショットでは通常のモードとは異なり、常にスウィートスポットでインパクトされたことになります。

6 アンジュレーションの表示について

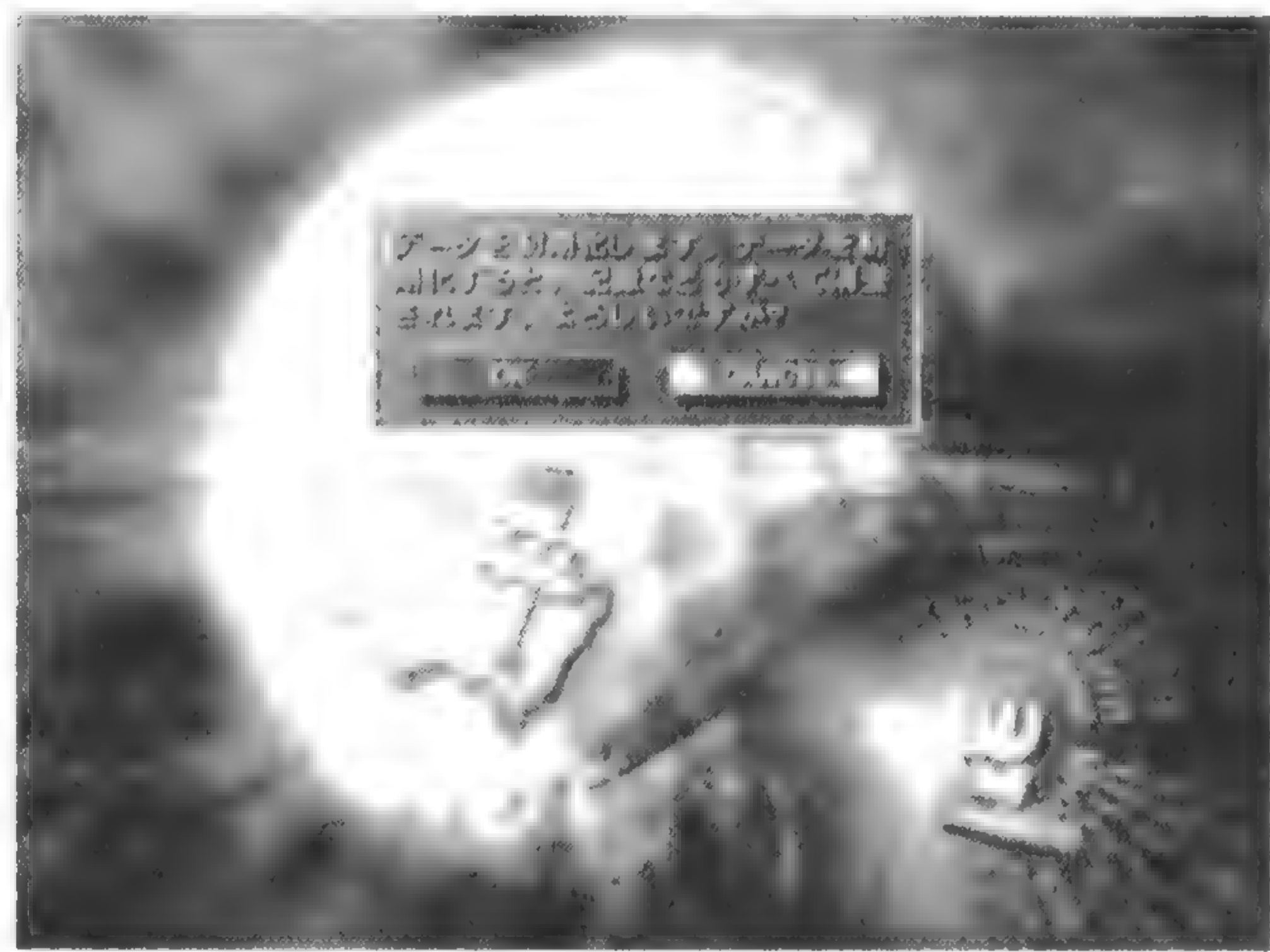
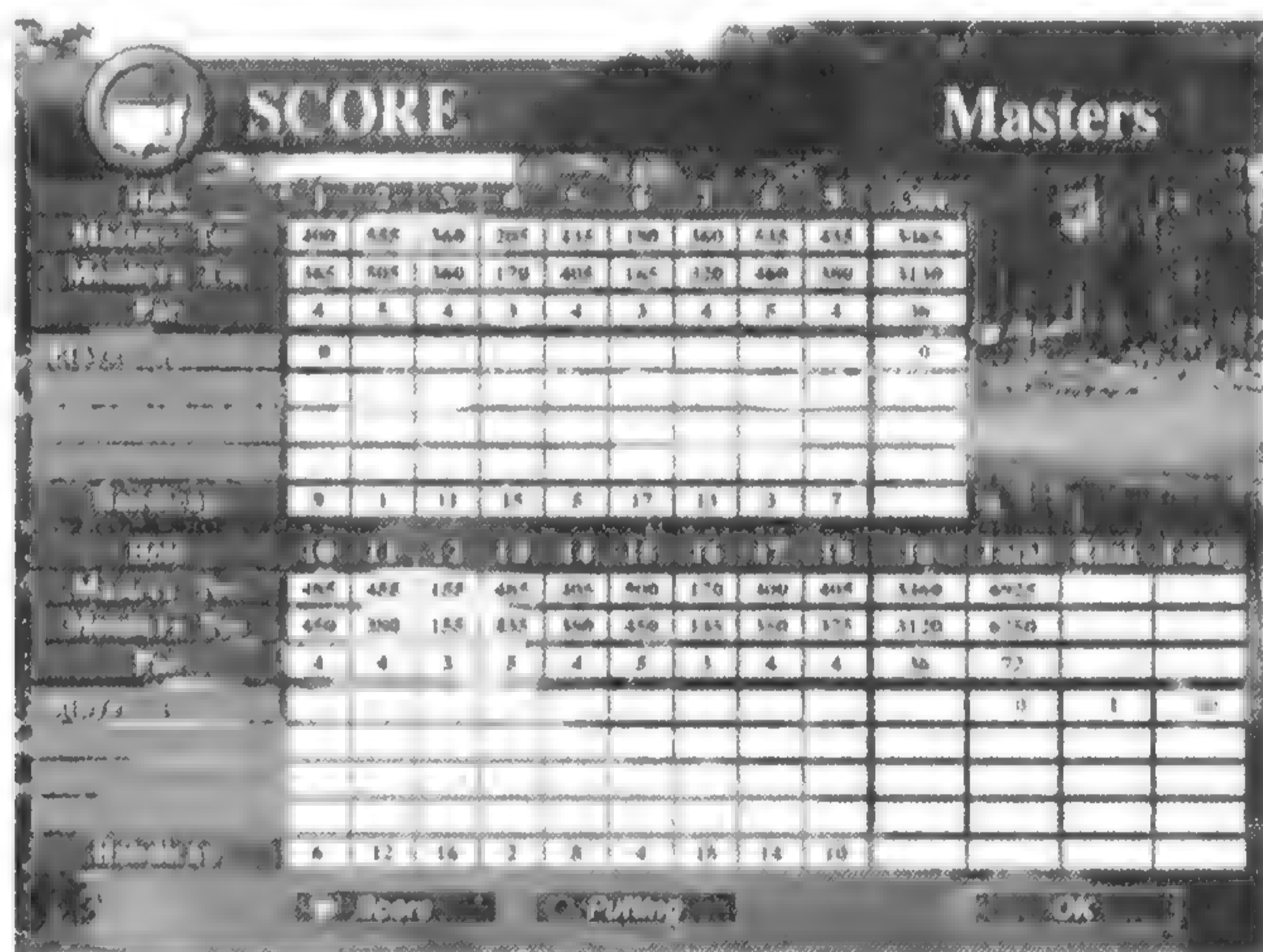
パッティングのときには自動でアンジュレーションが表示されますが、それ以外のショットの時にもアンジュレーションを表示して地形を確認することが出来ます。

マウスでアンジュレーション表示ボタンを選び左クリックするか、キーボードで「u」のキーを押すことでアンジュレーションを表示することができます。

もう一度同じ操作をするとアンジュレーションの表示が消え、元の状態に戻ります。

アンジュレーションを表示したままの状態で、カートカムやグリーン拡大図表示を使うこともできます。

7 ゲーム中にスコアを確認する

ゲーム中に右クリックまたはEscキーを押してサブメニューを表示させ、マウス(またはカーソルキー)で「スコア表示」を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。パット数を確認したい時は「Putting」を選んで決定してください。

8 キーボードでスピーディにプレイするには

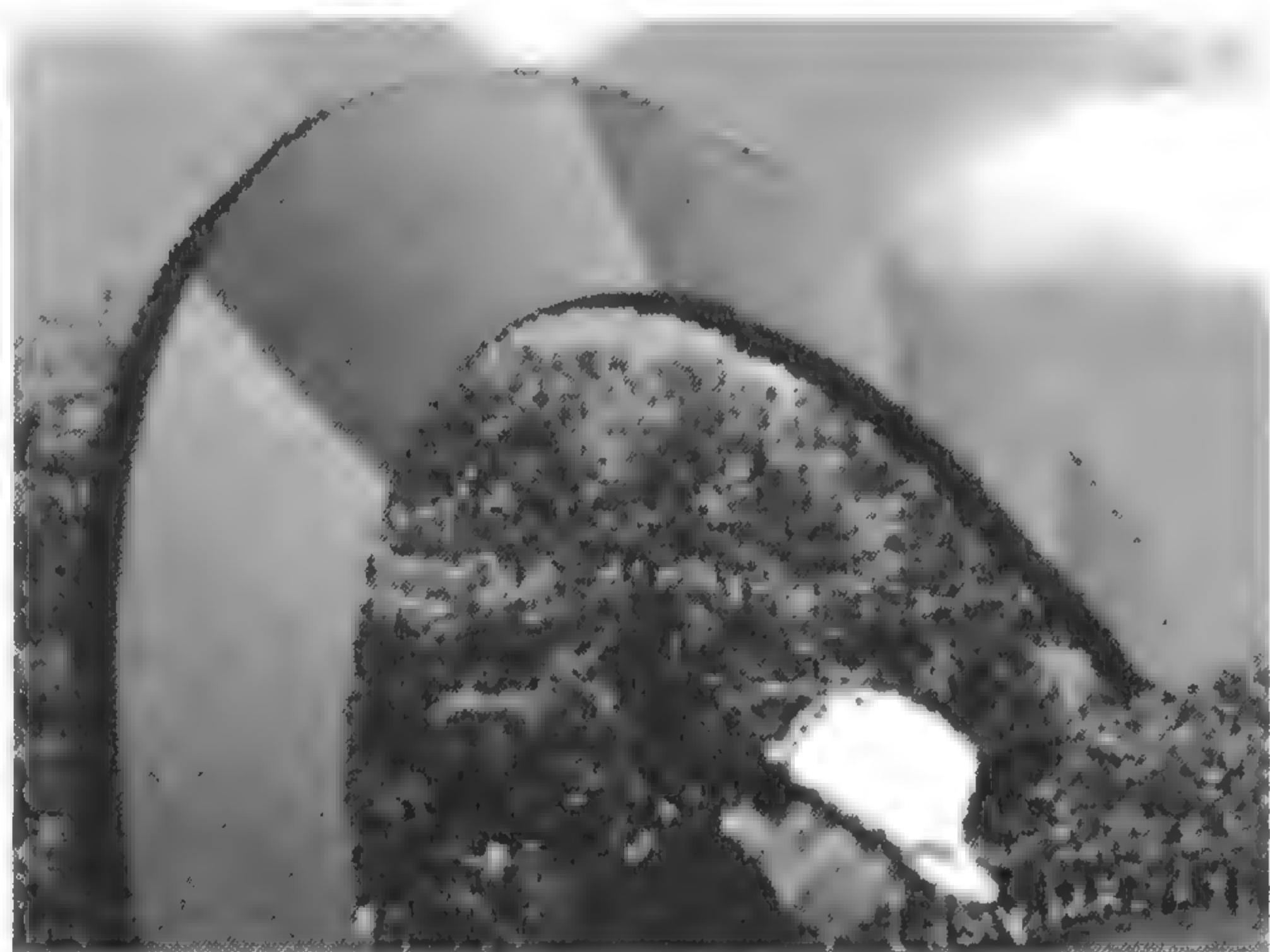
「Direction」、「Club」など、ゲーム中に使用するメニュー項目にはショートカットキーが割り当てられており、マウスやカーソルキーで一つ一つ選ばなくても、キー入力一つで各メニューを呼び出すことが出来ます。キーボードの入力に慣れていらっしゃる方は、ショートカットキーをご活用ください。よりスピーディにゲームを進めることができます。

「t」 Tee up
「d」 Direction
「c」 Club
「s」 Stance
「h」 Hit Point
「p」 Power
「u」 アンジュレーションの表示
「g」 グリーン拡大図の表示

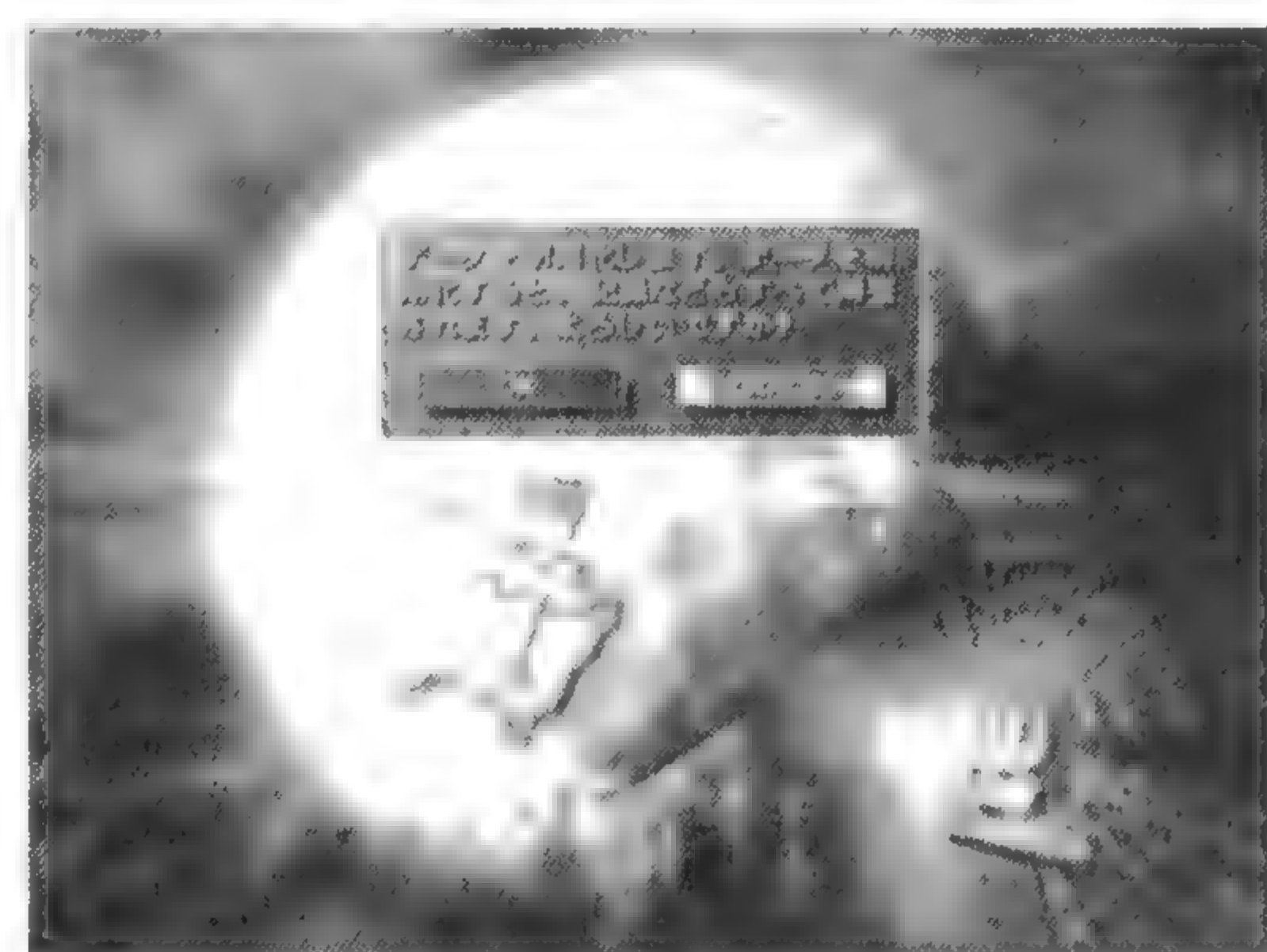
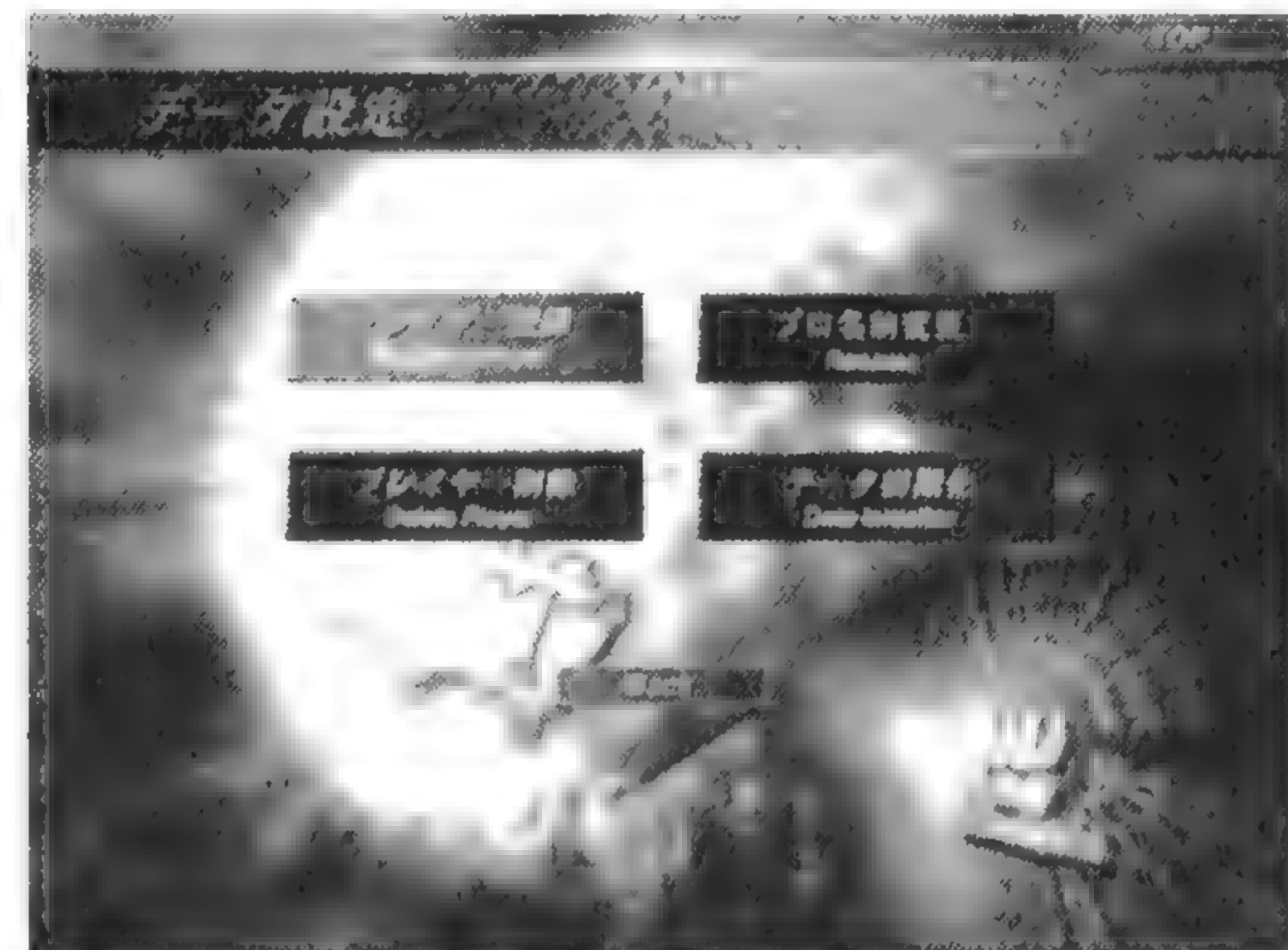
9 オーバーパワーショットとダフりについて

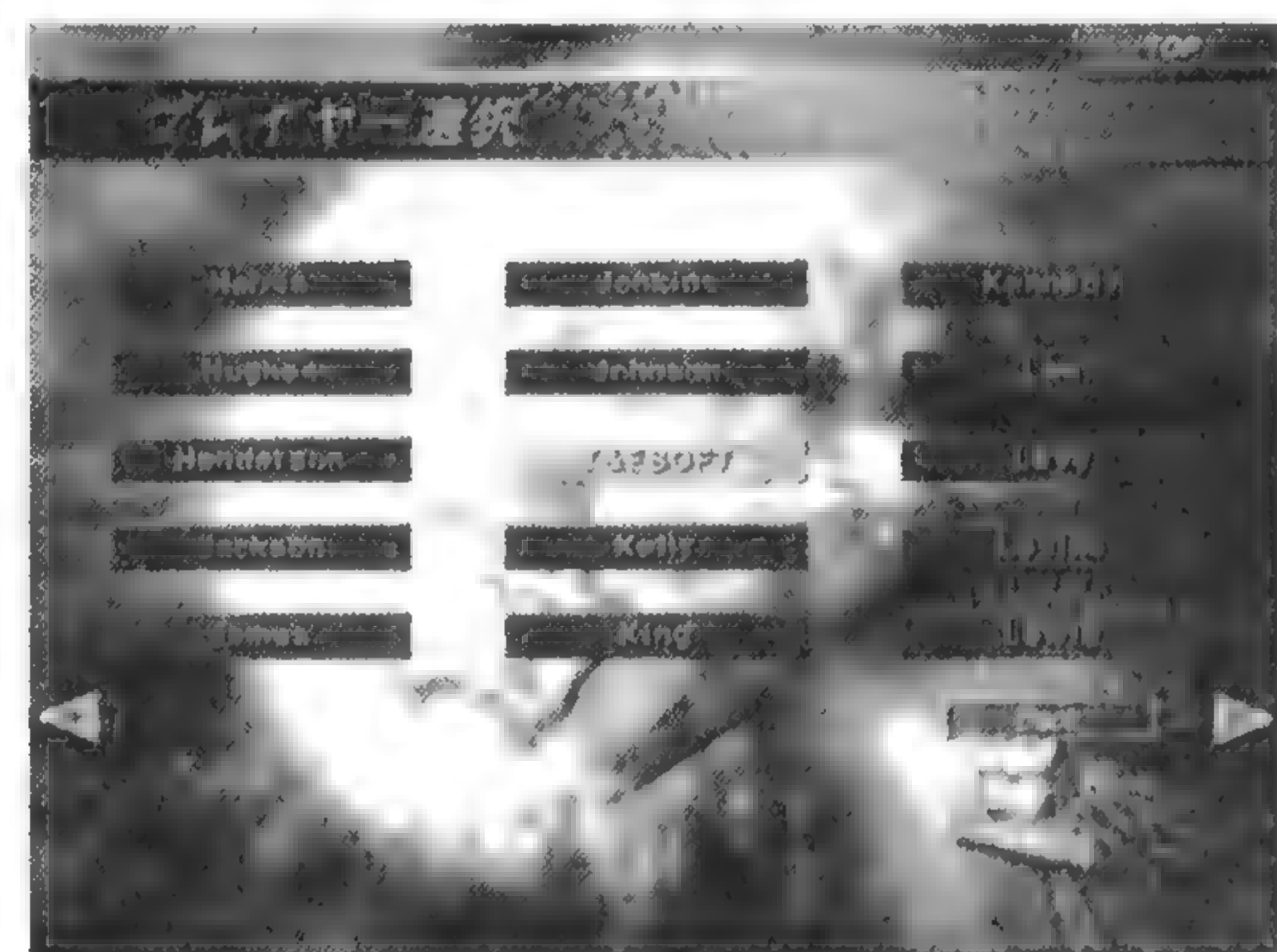
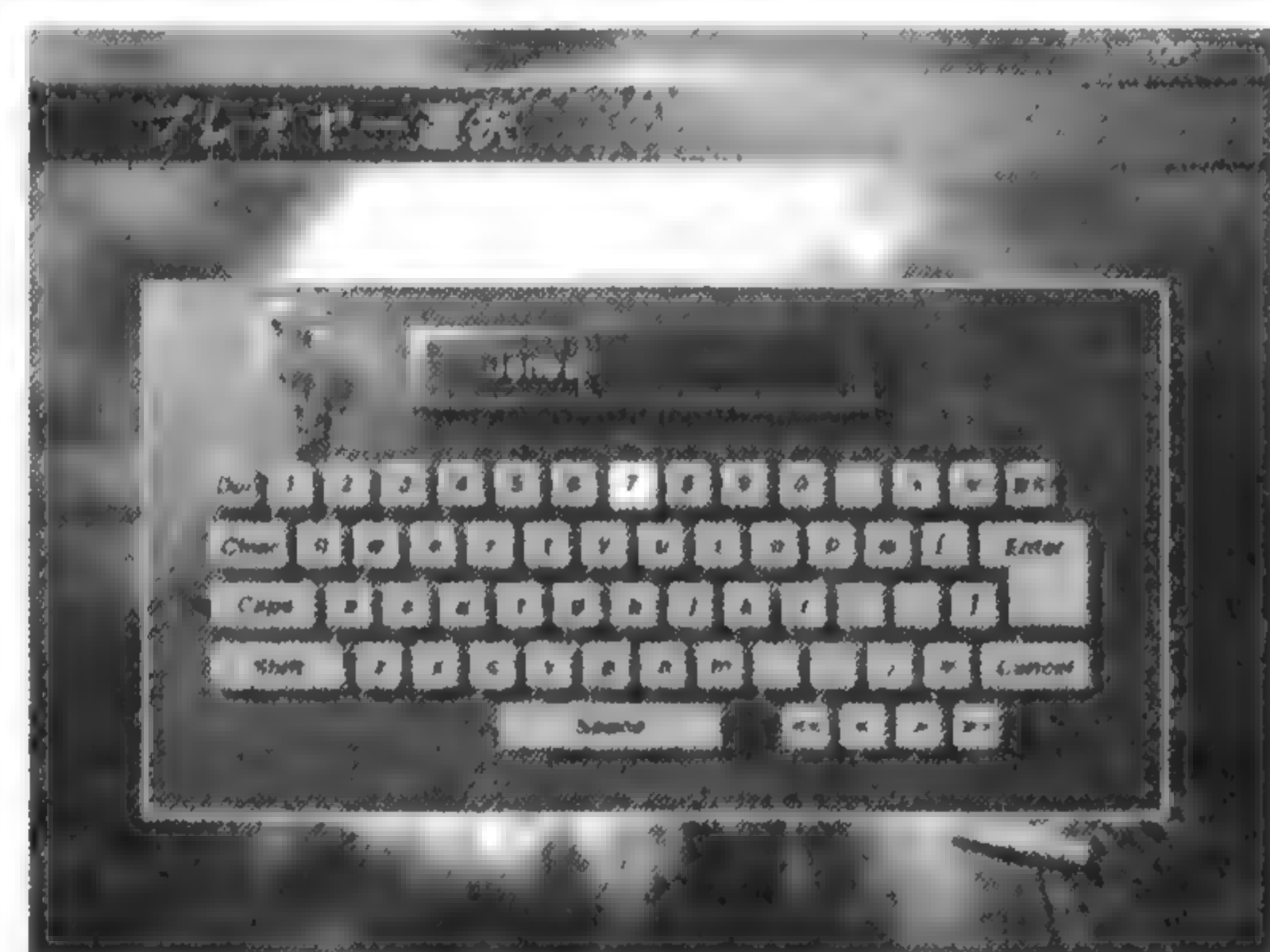
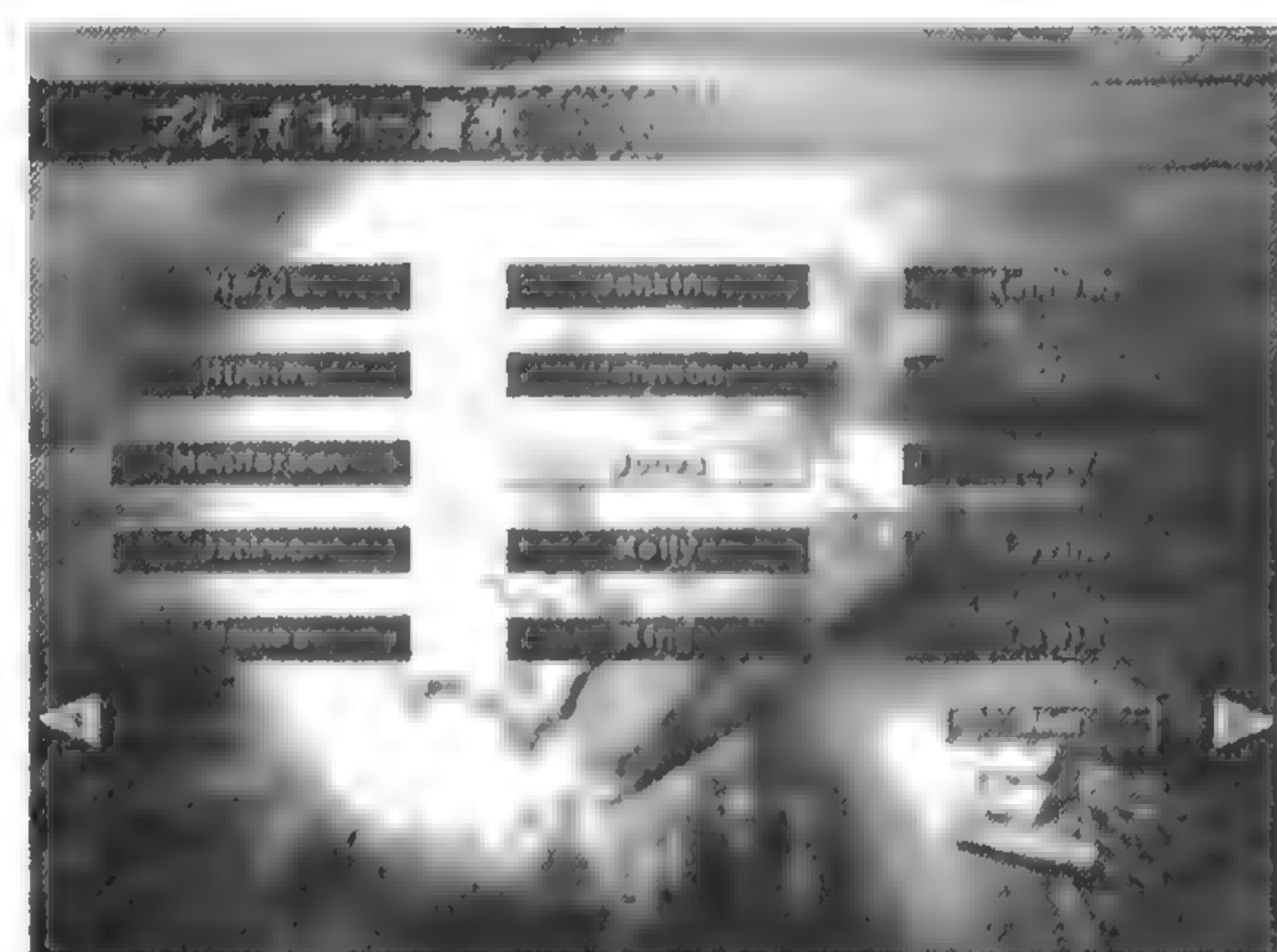
ショットのパワーをパワーゲージ上部の赤くなっている部分で決定すると、オーバーパワー、いわゆる「りきんでいる」状態になります。

インパクトをスウィートスポット付近で決定できると、通常よりも飛距離のあるボールを打つことができますが、タイミングが外れるとダフったりトップになったりします。

ショット方法をイージーショットにしている場合は、赤い部分の手前までしかパワーが設定できませんので、オーバーパワーショットは使えません。

10 データを初期化する

セーブデータを初期化したいときには、メインメニューで「データ設定」を選択し、続けて「データ初期化」を選択してください。マウス(またはカーソルキー)で項目を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定します。

初期化しても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。「OK」を左クリックしてください。
※データ初期化を行うと、リプレイやミラクルショット、コースレコードを含めた全てのデータが消去されます。ご注意ください。

11 トーナメントに出場しているプロ選手の名前を変更する

マスターズモードおよびトーナメントモードに出場している80人の選手の名前を変更することができます。
メインメニューで「データ設定」を選択し、続けて「プロ名前変更」を選択してください。マウス(またはカーソルキー)で項目を選び、左クリック(またはEnterキー)で決定します。
変更したいプロ選手の名前をマウス(またはカーソルキー)で選び、左クリック(またはEnterキー)で決定してください。△ボタンで選手一覧を左右にスクロールすることができます。
画面にキーボードが表示されます。マウスで文字・数字を選び、左クリックで決定してください。キーボードから直接入力することもできます。入力できる文字数は最大10文字までです。入力方法の詳細はP11「名前を入力します」の項を参照ください。
名前を入力したらマウスで「Enter」を選び、左クリックしてください。キーボードの場合は直接Enterキーを押してください。

12 グリーンを拡大表示する

ゲーム画面で、メニューのグリーン拡大表示ボタン（P18参照）をマウスで選び、左クリックしてください。キーボードで「g」のキーを押しても、グリーン拡大図を表示することができます。

グリーン拡大図を表示中は、ピンを中心に近づいたり離れたり、回り込んだりできます。また、画面右に表示されるグリーン全体図の任意の場所をマウスで左クリックすると、その位置にカメラが移動します。

「操作方法の説明」

●マウスで操作する

操作盤の各ボタンを左クリックしてください。

・前に進む
・左を向く
・右を向く
・後ろへ下がる

アンジュレーション表示ボタン／アンジュレーションを表示します。決定するごとに、等高線表示、通常のワイヤーフレーム表示、非表示が切り換わります。

●キーボードで操作する

カーソルキーの上下左右が前後左右に対応しています。「u」のキーを押すとアンジュレーションを表示することができます。

1 ゴルフコースについて

ゴルフコースとは？

ティーグラウンドからグリーン（カップの位置）までのプレイグラウンドの単位をホールと言い、通常1番から18番までの18ホールで構成されています。1番から9番までをアウトコース、10番から18番までをインコースと呼び、各ホールの距離の長さによりパーの数が指定されています。

●フェアウェイバンカー

砂地のハザード地帯。フェアウェイに沿っている時はサイドバンカー、フェアウェイとクロスするように横たわっている時はクロスバンカーと言います。バンカー内でプレイする時は、アドレスでクラブのソール（底）を地面につけることはできません。

●ティーグラウンド

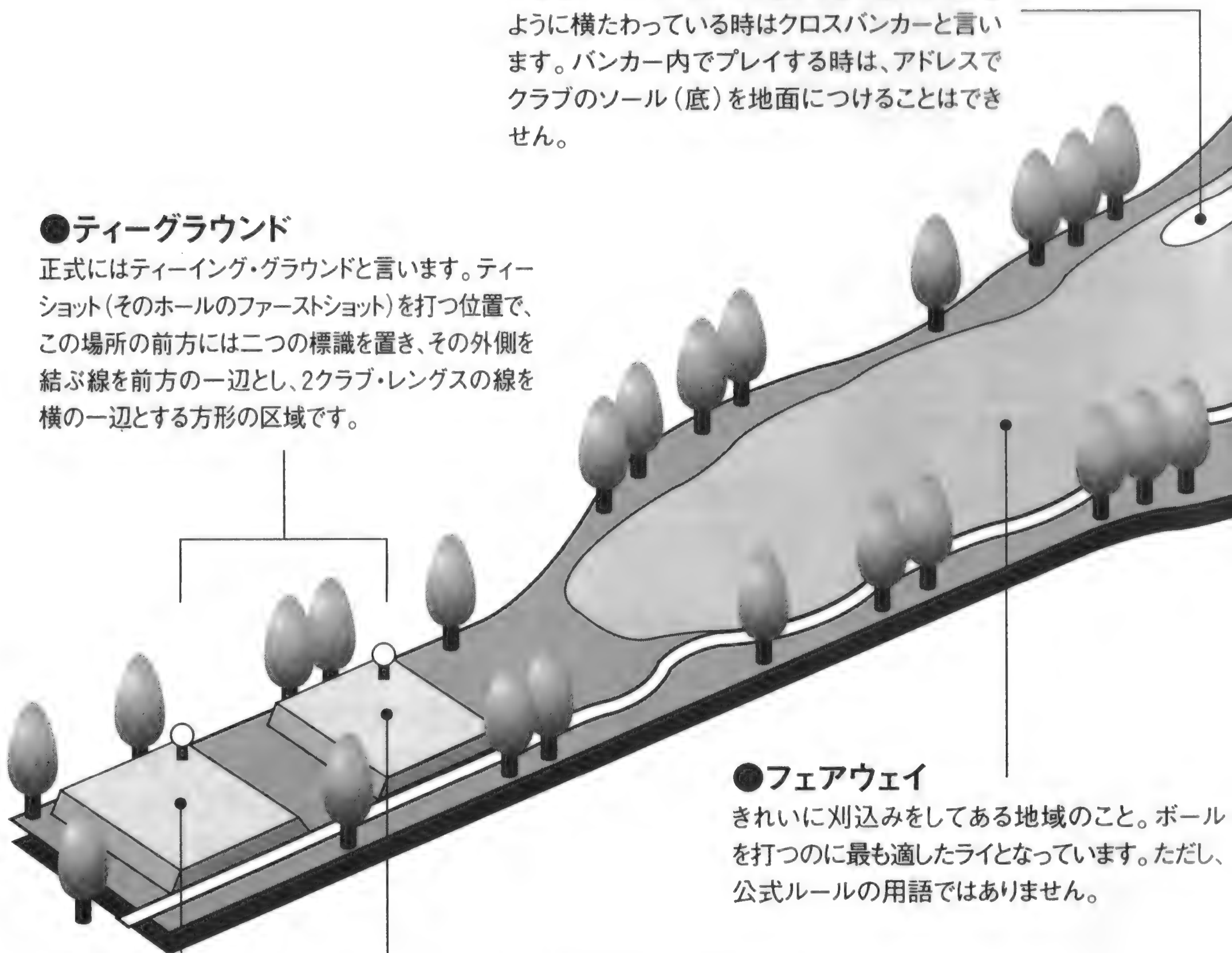
正式にはティーイング・グラウンドと言います。ティーショット（そのホールのファーストショット）を打つ位置で、この場所の前方には二つの標識を置き、その外側を結ぶ線を前方の一辺とし、2クラブ・レングスの線を横の一辺とする方形の区域です。

●フェアウェイ

きれいに刈込みをしてある地域のこと。ボールを打つのに最も適したライとなっています。ただし、公式ルールの用語ではありません。

レギュラーティー
（フロントティーとも呼ばれます）

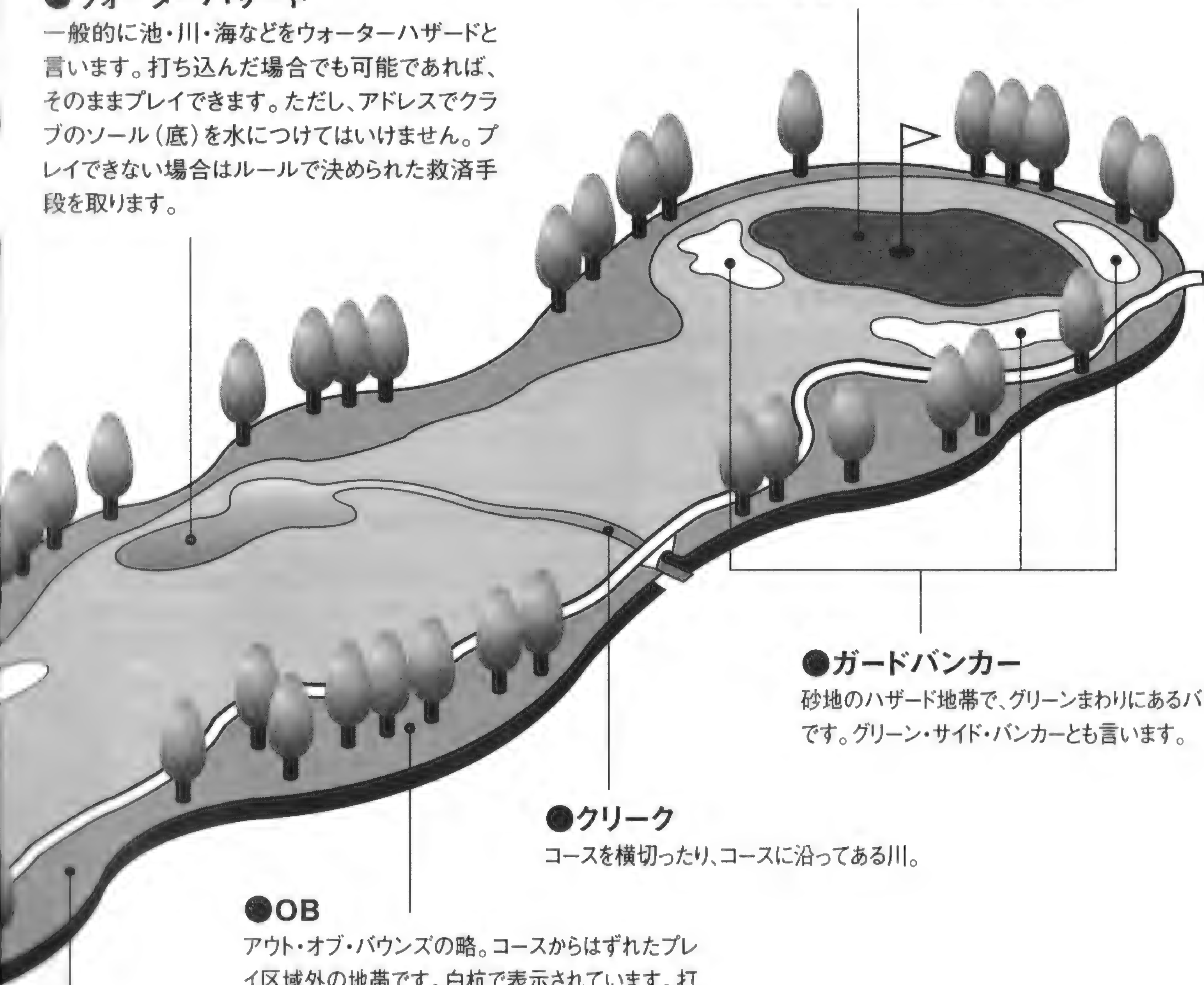
バックティー
（チャンピオンティーとも呼ばれます）

●グリーン
正式にはパッティング・グリーンと言います。パッティングのために特に整備してある全区域を指します。

●ウォーターハザード
一般的に池・川・海などをウォーターハザードと言います。打ち込んだ場合でも可能であれば、そのままプレイできます。ただし、アドレスでクラブのソール（底）を水につけてはいけません。プレイできない場合はルールで決められた救済手段を取ります。

●ガードバンカー
砂地のハザード地帯で、グリーンまわりにあるバンカーです。グリーン・サイド・バンカーとも言います。

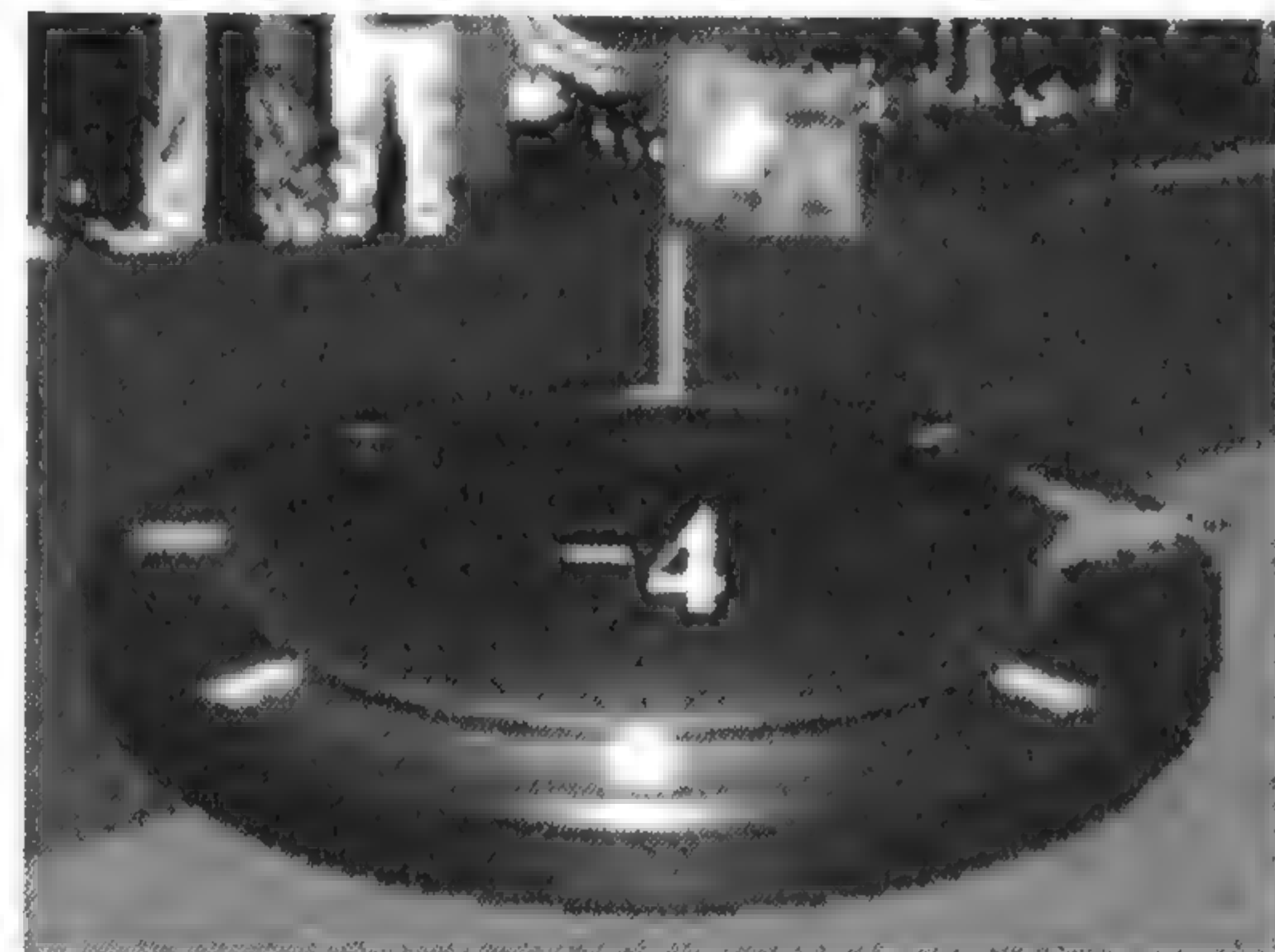
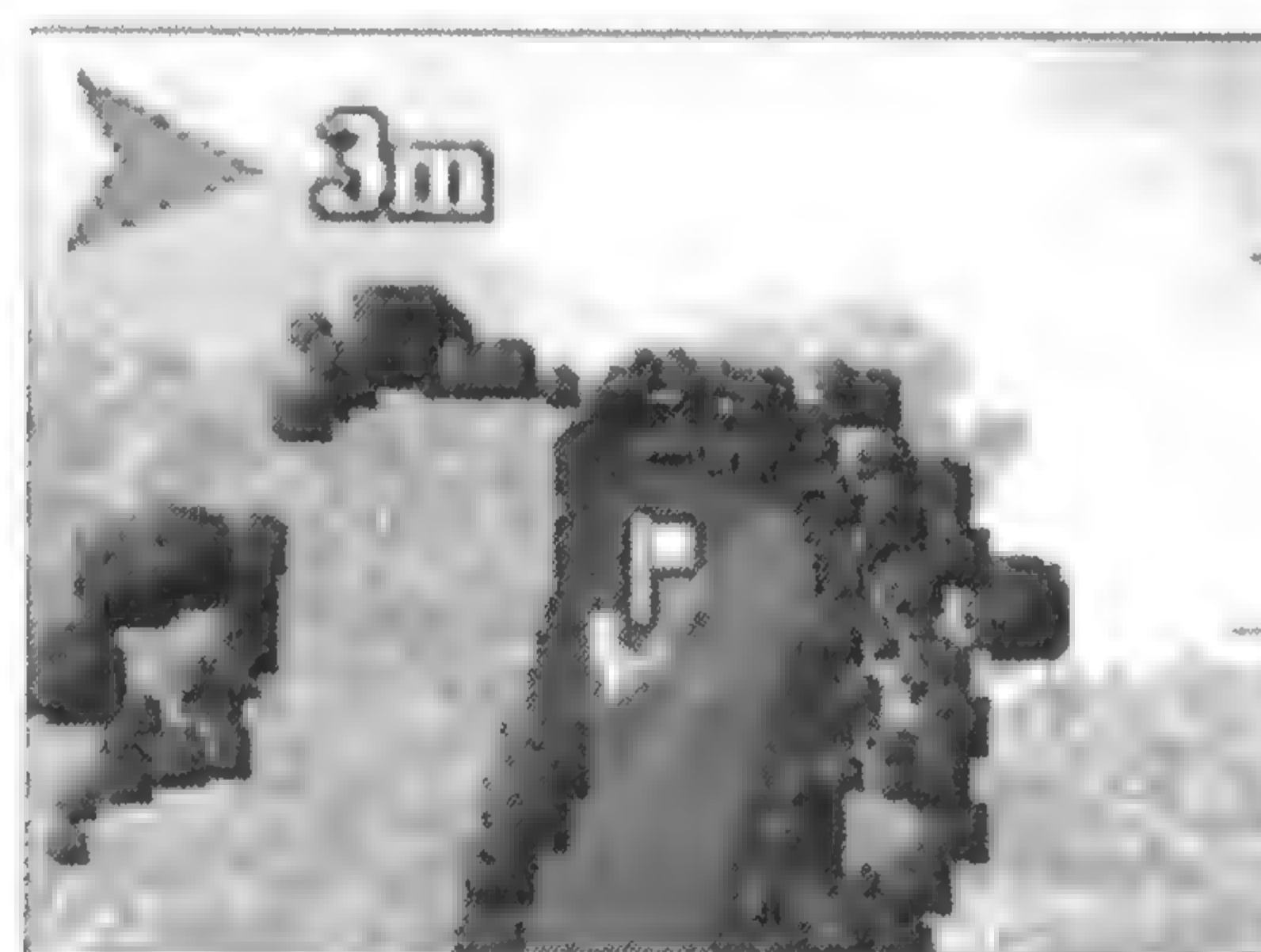
●クリーク
コースを横切ったり、コースに沿ってある川。

●OB
アウト・オブ・バウンズの略。コースからはずれたプレイ区域外の地帯です。白杭で表示されています。打ち込んでしまうと1ペナルティーとなり、元の位置からの打ち直しとなります。

●ラフ
草を刈込まず、長く伸ばしている地帯を言います。ただし、公式ルールの用語ではありません。

2 用語解説

アドレス	球を打つ構えをとることをいいます。ルール上ではスタンスを決めて、 クラブを地面につけた時点でアドレスをしたことになります。
アプローチ	グリーンを狙って打つ“寄せ”のショットのことです。
アルバトロス	パーより3打少ない打数でホールアウトすることです。実質的にパー5のホールでしか 達成できないため、その確率はホールインワンよりも低いといわれています。
アンジュレーション	地形の起伏のことです。
イーグル	パーより2打少ない打数でホールアウトすることです。
イーブン・パー	パーと同打数のことを指します。
キャリー	ショットしたボールが空中を飛んでいる距離のことをこう呼びます。
スライス	右へ大きく曲がるショットのことです。“フェード”を同義で使うことがありますが、厳密には異なります。 ショットが意図せず右へまがってしまう場合を“スライス”と呼んで、“フェード”と区別することもあります。
ダフる	ボールの手前の地面を叩いてしまうミスのことで、和製の俗語です。
ダブルペリア	ハンディキャップが不明な人のために、1ラウンド終了時点で暫定的なハンディキャップを 算出する方式のことです。
ドロー	左へ曲がるショットのことを指します。
ドッグ・レッグ	全体が曲がっているホールのことを指してこう呼びます。
トップ	ボールの上部を叩いてしまうミスのことです。
バーディ	パーより1打少ない打数でホールアウトすることです。
フェード	打球が右へ流れるショットのことを指します。
フック	左へ曲がるショットのことです。“ドロー”を同義で使うことがありますが、 厳密には玉スジなどが異なります。
目玉	ボールが砂の中に深く入り込んでしまった状態を指してこう呼びます。 様子が目玉焼きに似ていることからくる俗語です。
ラン	ショットしたボールが最初に地面に接してから静止するまでの距離のことです。
ロフト	クラブのフェースの傾斜角度のことを指します。 クラブの番手が大きくなるほどロフトも大きくなり、ショットしたときの弾道が高くなります。

3 風の読み方

本ゲームでは『Direction』画面の時に、インジケータで風向きを確認することができます。インジケータの外周に沿って青い矢印で表現されているのが風向きです。中心（プレイヤーの位置）に対してどういう向きで吹いているかを示しています。

また、コース全体図の左上に表示されている矢印も風向きです（隣の数値は風速)。こちらはコース全体に対する風向きを示しています。

風の向きや強さは刻々と変化します。ボールに直接影響を与えるものですから、常に注意を払っておいた方が良いでしょう。アゲインスト（向かい風）とフォロー（追い風）では、同じショットをしても飛距離が大きく変わります。状況に応じたクラブ選択、打ち分けが必要です。

ボールは高く上がるほど風の影響を受けやすくなります。フォローであれば、高い弾道のボールで風にのせた方が飛距離を稼げます。逆にアゲインストの時は低い弾道のボールを打つ方が、トラブルが少なくてすみます。

4 ライの影響

ライとはコース上のボールの置かれた地面の状態を言います。ショットに大きな影響をおよぼしますので、注意が必要です。

ラフ

フェアウェイのまわりに広がる少し長めの芝。浅いものと深いものがあり、一般にウッドでは振り抜くことが難しい区域です。ラフに打ち込んだ場合は、残り距離に関わりなくアイアンを使うことをおすすめします。深いラフにつかまると、アイアンを使っても完全に芝に食われて飛距離が落ちる可能性が高くなります。

※ちなみに、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブのコースには、ラフと呼ばれる場所が存在しません。これは、同クラブの創設者の一人であるボビー・ジョーンズ氏と、コース設計者マッケンジー博士の思想によるものです。コース上に見られる芝の濃い部分でも、他の場所よりやや芝が長い程度。一般的なラフには程遠いものです。しかし、本ゲームでは、ゲームバランスの面も考慮してラフ設定を行っています。

バンカー

バンカーは砂地です。そのため、ボールが飛び込んだ時の状況によっては、埋ってしまうこともあります。本ゲームではわかりやすくするため、「普通の状態」と「ボールが半分埋っている半目玉の状態」と「ボールが深く埋っている目玉の状態」の3パターンに絞っています。

一般的にガードバンカーの場合はSW（サンドウェッジ）を使用します。当然バンカー内では、そのクラブ本来の飛距離は望めません。

実際のゴルフでは、バンカーショットを行う場合、オープンスタンスを取ることがあります。しかし、本ゲームにおいてスタンスの設定は、フェードとドローの球筋の設定のみに用いますので、バンカーショットの場合でもスクウェアスタンスで打ってかまいません。また同様に、バンカーショットにはボールの手前をたたくテクニックもありますが、本ゲームでは半目玉や目玉でもスウィートスポットをねらえば真芯をとらえられます。

ライ一覧表

Tee up
ティーグラウンド

Fairway
フェアウェイ

Rough
ラフ（浅い状態）

Rough
ラフ（深い状態）

Rough
ラフ（非常に深い状態）

Rough
ラフ（落葉土）

Bunker
バンカー（普通）

Bunker
バンカー（半目玉）

Bunker
バンカー（目玉）

Green
グリーン

Green Edge
グリーンエッジ

Cart Road
カートロード

1 セカンドショットの打ち方

パー4、パー5のホールのセカンドショットを打ってみましょう。
ここでは『Tee up』の項目は選べないようになっています。ティーショットのときと同様にクラブの種類やスタンスを決定してショットしてください。"プレイの進め方"の項目では、説明のためにすべてのメニュー項目をひとつひとつ決定していましたが、実際には必要な項目だけ選んで変更をすればOKです。

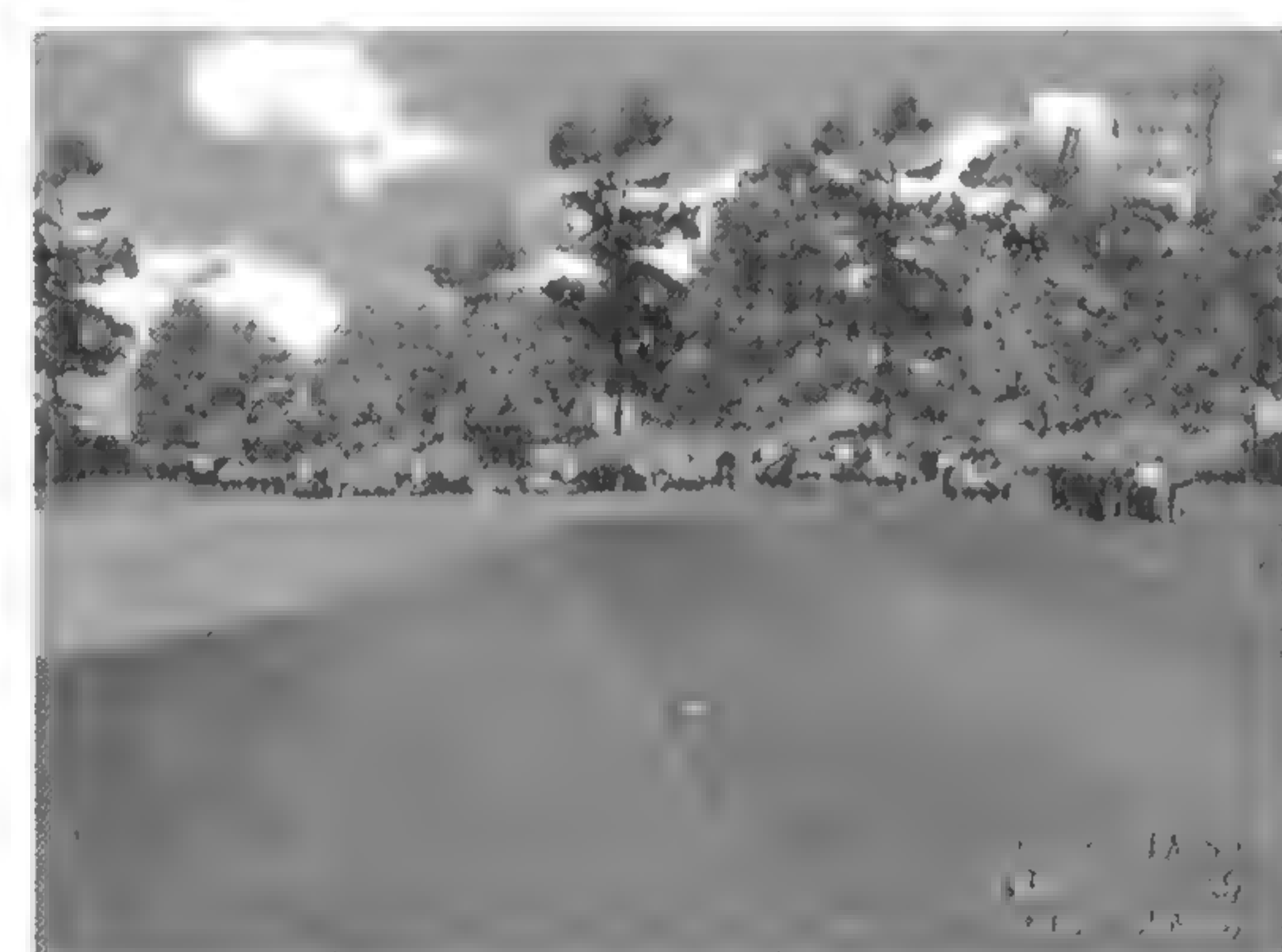
※変更をしなかったとき、各メニュー項目は次のように設定されています。
〔各メニューの基本設定〕

Tee up	ティーグラウンドの中央
Direction	ピンの方向（ティーショット時はティーグラウンドの向いている方向）
Club	基本的に飛距離がピンまでの残り距離に一番近いクラブ
Stance	スクウェアスタンス
Hit Point	ボールの中央

ライを確認しましょう

セカンドショットはティーショットと違い、ライの状態を気にしなければなりません。画面の左下を見てください。現在ボールがある場所のライが表示されています。
ラフやバンカーからのショットは地面との抵抗が大きいので飛距離が短くなります。写真のようにラフの場合は通常よりクラブの番手を上げないとショートしてしまうことがあります。

ではライを考慮しながら、ティーショットのときと同様にショットしてみましょう。手順はプレイの進め方［2］打つ方向を決めます(P18)～［6］ショットしましょう（P22）を参照してください。

いかがですか?うまくグリーンに寄せることができたでしょうか。

2 アプローチショットの打ち方

アプローチショットはグリーンまわりからカップに寄せるショットのことをいいます。使用するクラブは基本的になんでも良く、状況に応じて攻め方を考え、最も使いやすいクラブを選択しましょう。カップを直接ねらえばチップインの可能性もありますが、外した時には2パット、3パットという状況に追い込まれるかもしれません。1パットで決められるように、確実な寄せを考えるのも、ひとつの戦略です。攻め方については、各個人の好みで決めてください。

アプローチショットの種類

ショットの打ち方は基本的に3種類あります。それぞれに長所と短所がありますので、状況に応じて使い分けてください。

●ゲーム中ではピンまでの残り距離が50ヤード以内の時に、以下のショットが使えます。

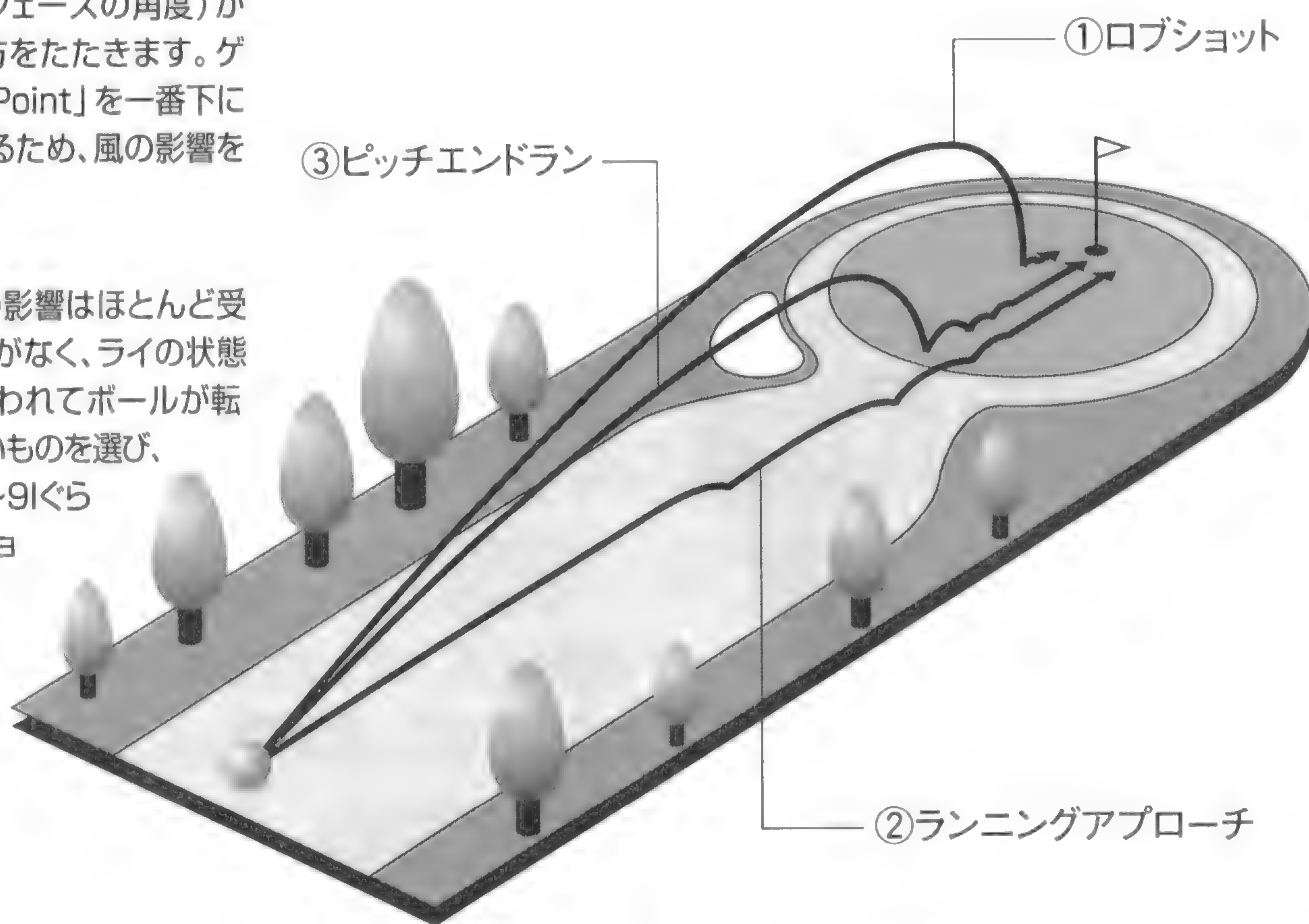
①ロブショット（ピッチショット）

ボールを高く上げ、バックスピンをかけて止める方法です。ボールとグリーンの間にバンカーやクリーク等の障害物がある場合は、このショットが良いでしょう。使用するクラブはロフト（フェースの角度）が大きいもの（SWやPW）を選び、ボールの下の方をたたきます。ゲーム中ではPWかAW、またはSWを選び、「Hit Point」を一番下に設定してショットしてください。ボールを高く上げるため、風の影響を受けやすいのが欠点です。

②ランニングアプローチ（チップショット）

ボールを転がしてカップに寄せる方法です。風の影響はほとんど受けませんが、ボールとグリーンの間に何も障害物がなく、ライの状態が良い時にしか使えません。ラフからでは芝に食われてボールが転がらないからです。使用するクラブはロフトの少ないものを選び、ボールの上の方をたたきます。ゲーム中では7I～9Iぐらいを使用し、「Hit Point」を上の方に設定してショットしてください。

③ピッチエンドラン

グリーンまで少し距離がある場合など、カップの手前までキャリーで運び、あとはボールの転がりで寄せる方法です。クラブは9IやPWを使用します。ゲーム中ではPWかAW、またはSWを選びショットしてください。

●ボールはフェアウェイ上で、残り距離約30ヤードの場合で説明します。アプローチはピンまでの距離が近いので、PWやAWを使って距離をあわせたショットをしなくてはいけません。

グリーンを確認しましょう

アプローチショットを打つ前に、グリーンの状態を確認しておきましょう。

メニューのグリーン拡大表示ボタンをマウスで選び、左クリックしてください。キーボードで「g」のキーを押しても、グリーン拡大図を表示することができます。

グリーン拡大図を表示中は、ピンを中心に近づいたり離れたり、回り込んだりできます。

グリーンの状況とピンの位置を確認したら、どのようなショットで攻めるか決めましょう。手前からころがしていくか、バックスピンをかけて止まるボールを打つか、状況に応じた戦略が大事になります。ボールの打ち分けは、「Hit Point」で行います。ポイントを上の方で設定すれば「転がるボール」になりますし、下の方で設定すれば「バックスピンのかかったボール」になります。

ショットパワーを調節しましょう

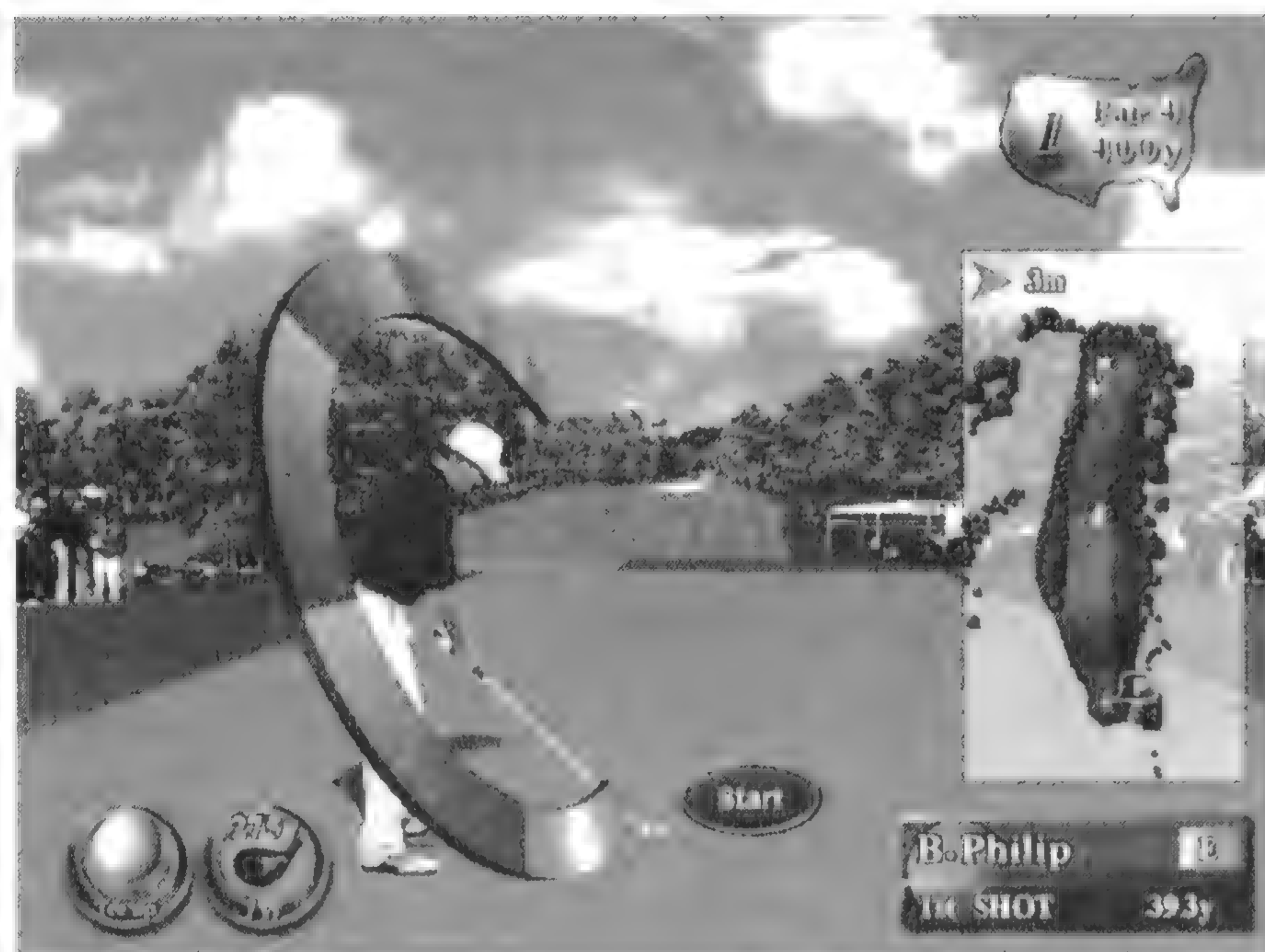
画面の右下にピンまでの残り距離が表示されています。クラブはPWを選びます。PWの最大飛距離は初期設定の状態で120ヤードです（無風状態、地形が平坦、100%のパワーでスウィートスポットをインパクトした場合）。残り距離は約30ヤードですので、力を加減して打たなくてはいけません。もちろん、風向き、風速、ライの状態も考慮する必要があります。

このアプローチショット例では、これぐらいの力加減になります。パワーゲージに付随する形でパワーの目安が表示されますので、これを参考にするのもよいでしょう。

続けてインパクトを決定しましょう。

さあ、いかがですか?見事にグリーンを捉えることができたでしょうか。

3 ショットパワーについて

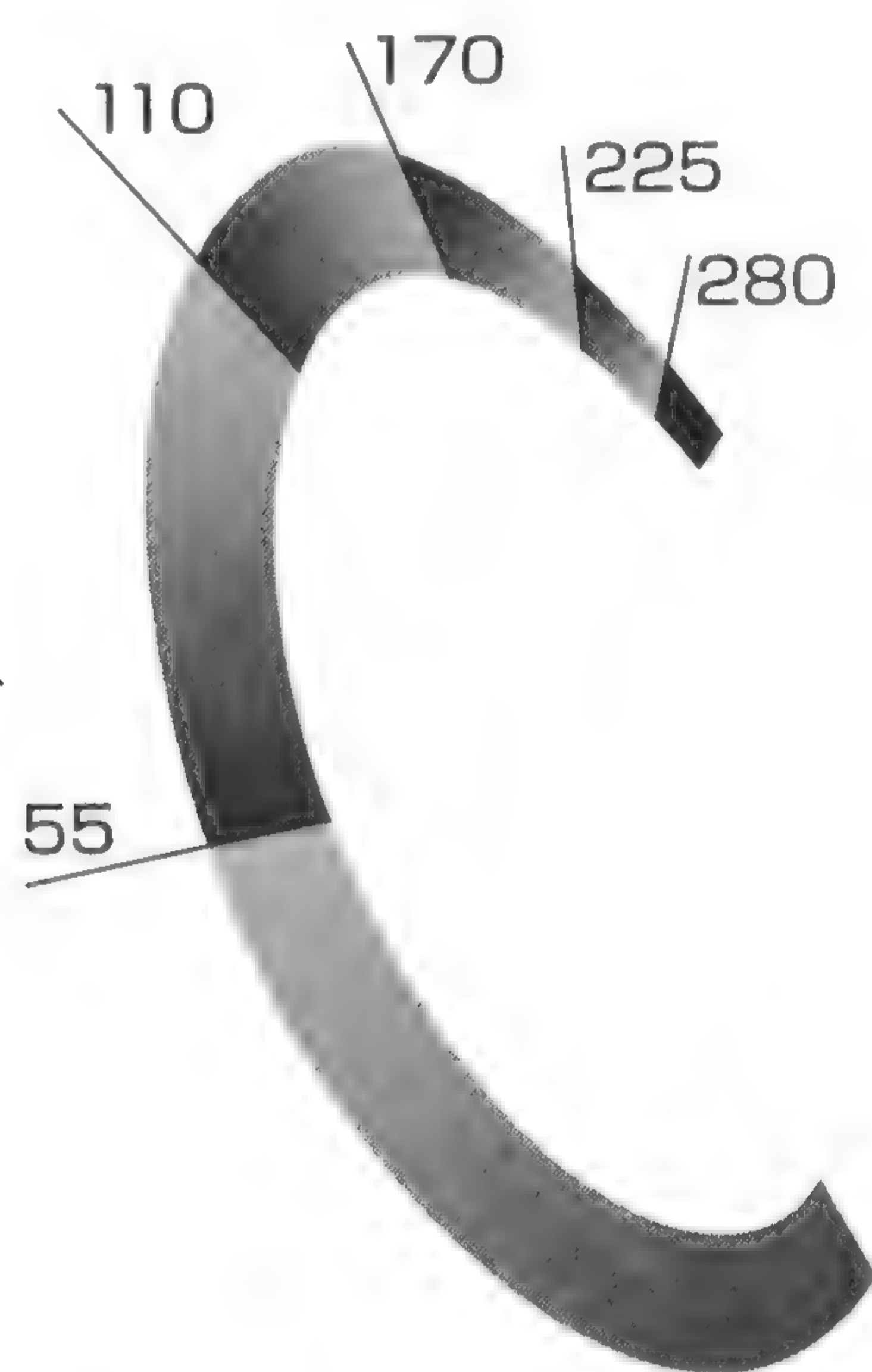
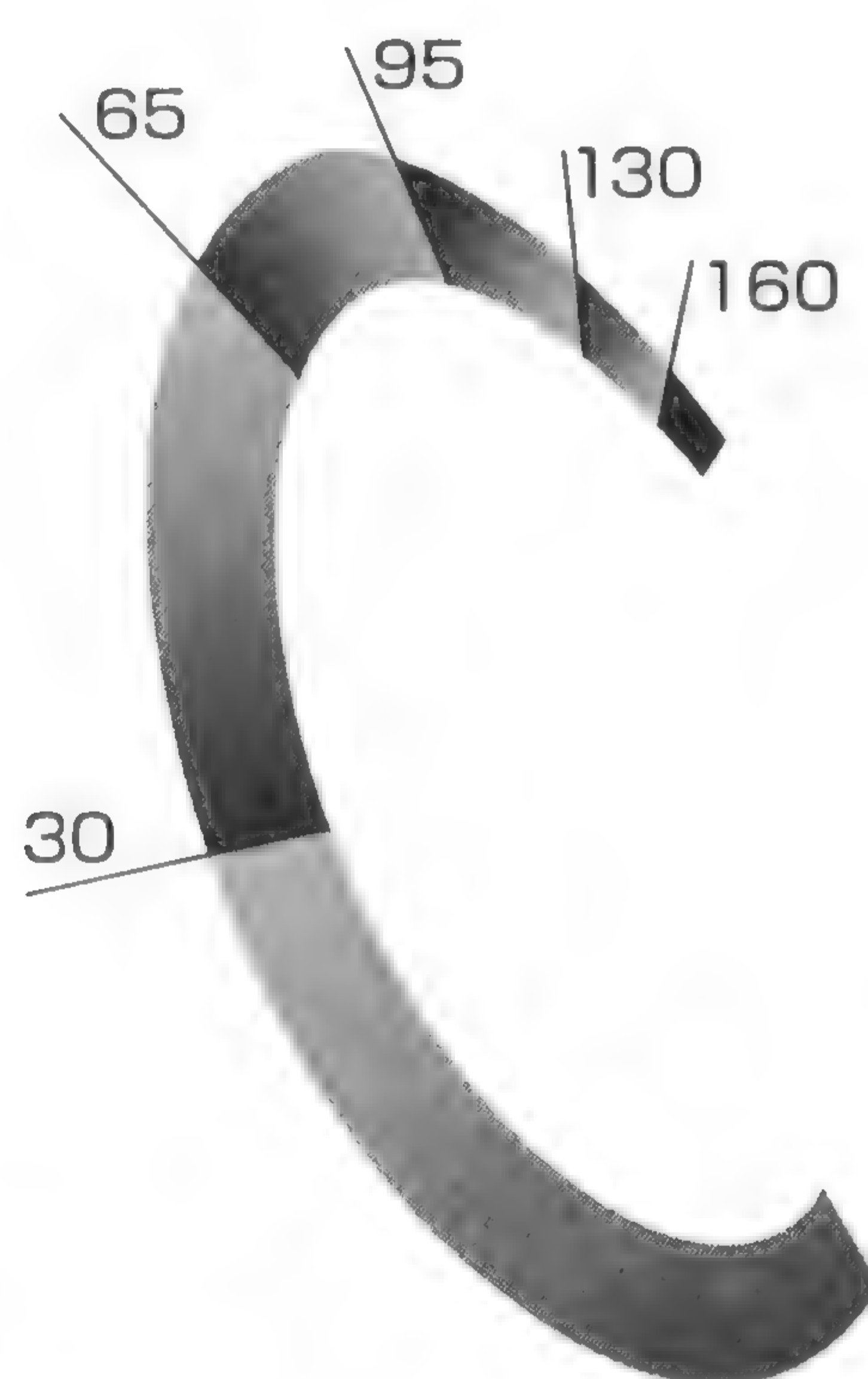
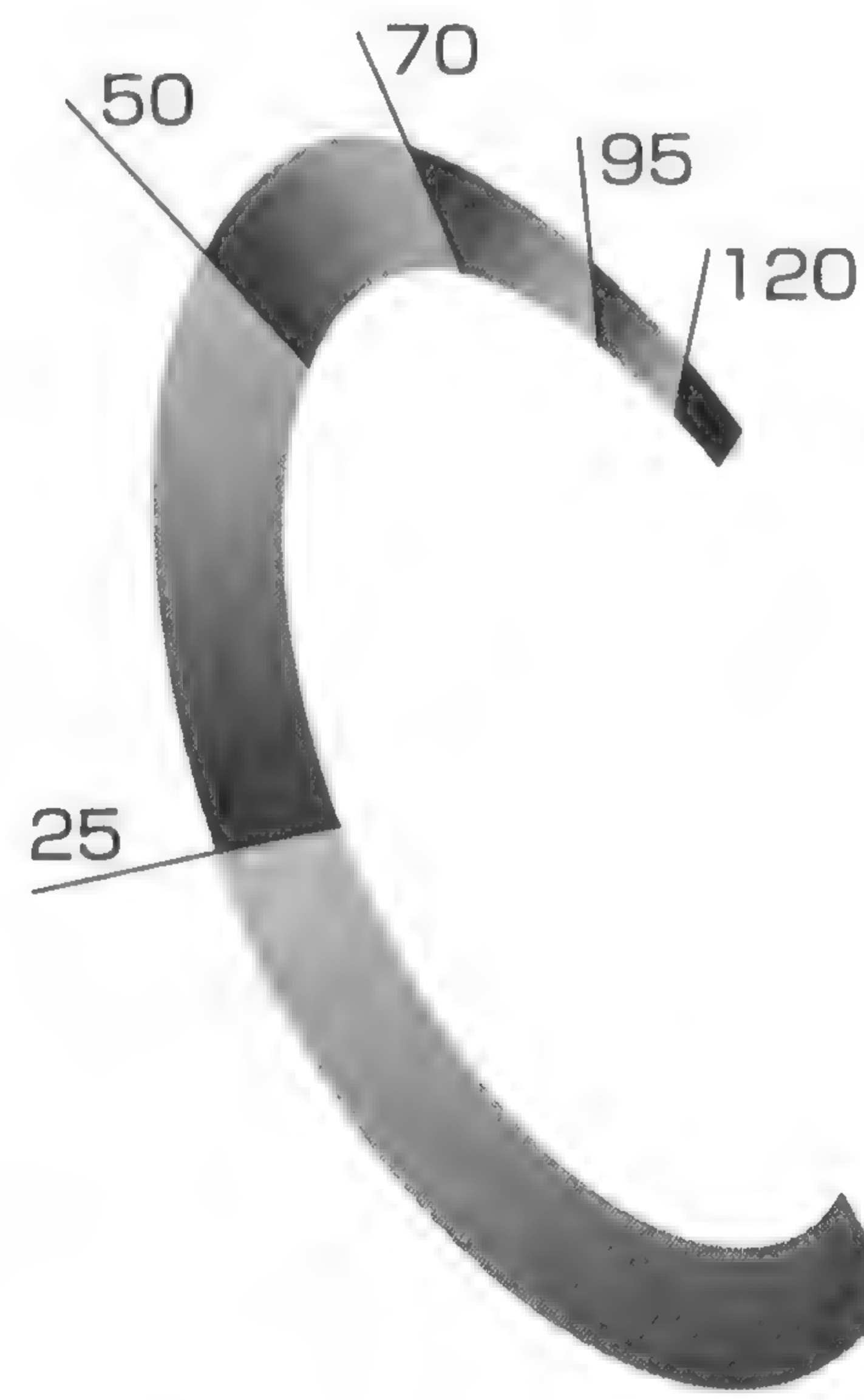
ショットのパワーは0%～100%の割合で決定されます。パワーゲージには20%ごとに区切りがつけてありますのでこれを参考にしてください。ただし、ショットのパワーはボールを打ったときの初速度を決定するものです。50%のパワーで打ったからといって飛距離が50%になるというわけではありません。

参考として、1W、7I、PWのショットパワーと飛距離の目安を掲載しておきます。これはあくまで「無風・フェアウェイからのショット・落下地点も平坦」の場合の例です。それぞれの状況に応じた力加減は、ご自身で練習を重ねて感覚を磨いてください。

55
110
170
225
280

1Wのパワー決定の目安

30
65
95
130
160

7Iのパワー決定の目安

25
50
70
95
120

PWのパワー決定の目安

なお、目標地点までの距離がクラブの最大飛距離よりも短い時は、パワーバーの内側にパワー決定の目安が表示されます。

4 パッティング

ボールがグリーンにのるとパッティングとなります。

パッティングのときに選べるメニューは『Direction』と『Power』の2つだけです。まず、グリーン上にアンジュレーション(起伏)を確認するためのグリッドと、画面上部にピンまでの断面図が表示されます。これらをもとにしてラインを読んで慎重にパッティングしましょう。

Direction（打つ方向）を決めます

アンジュレーション（起伏）のグリッドが右下がりになっている場合、パットは右に切れていきます。逆に左下がりの場合はパットは左に切れていきます。右に切れる場合は、ホールの左側をねらうようにDirectionを調整し、左に切れる場合は、右側をねらうように調整しましょう。

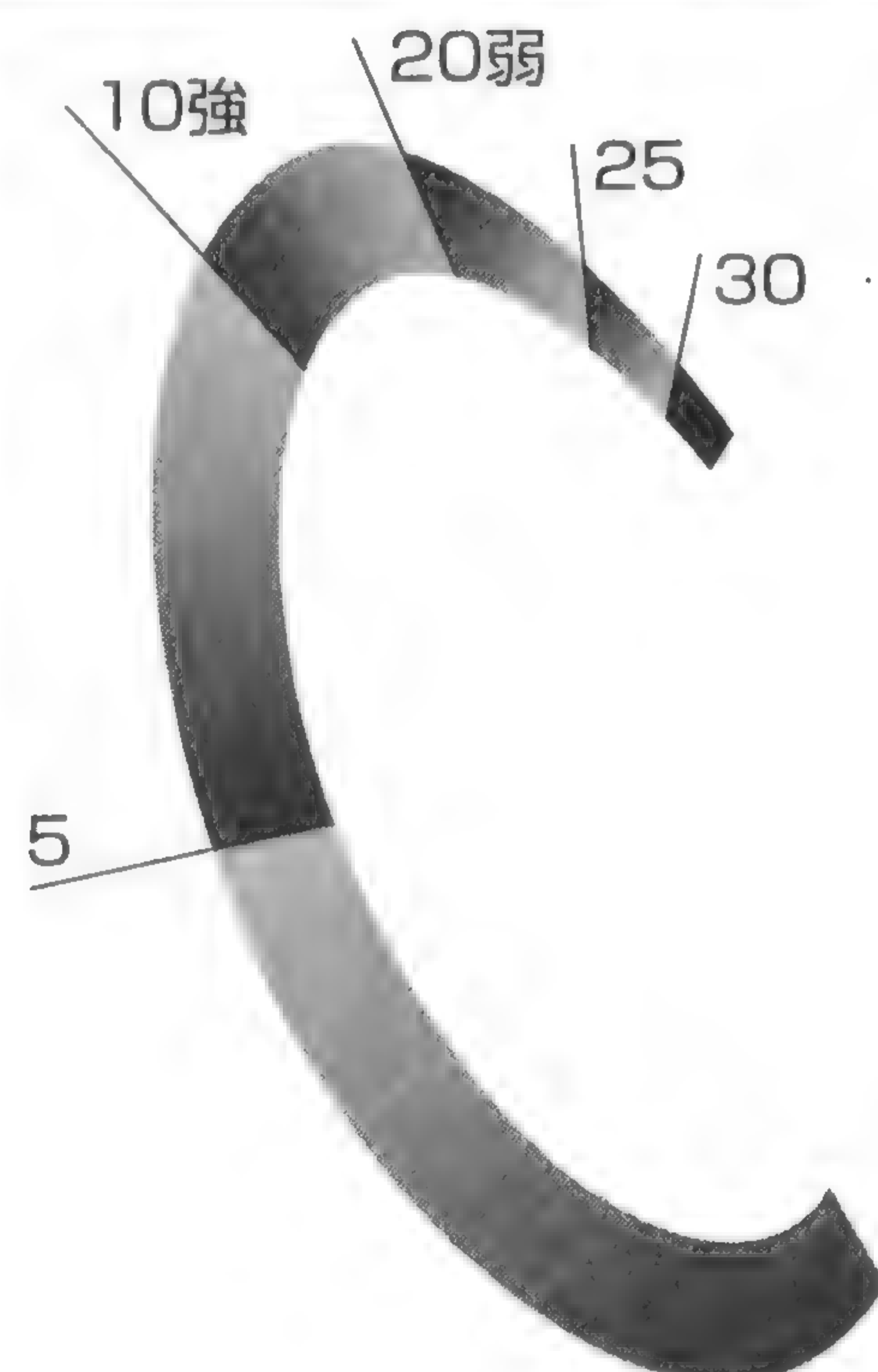
アンジュレーションが右下がりの例

アンジュレーションが左下がりの例

Power（打つ強さ）を決めます

画面の右下にホールまでの残り距離が表示されています。PT（パター）の最大飛距離は初期設定の状態で30m（無風状態・地形が平坦・100%のパワー）。残り距離に合わせて力を加減しましょう。グリーンのアンジュレーション（起伏）が上りか、下りかでも転がる距離は違います。

パワーを決定するとインパクトは自動で行われます。

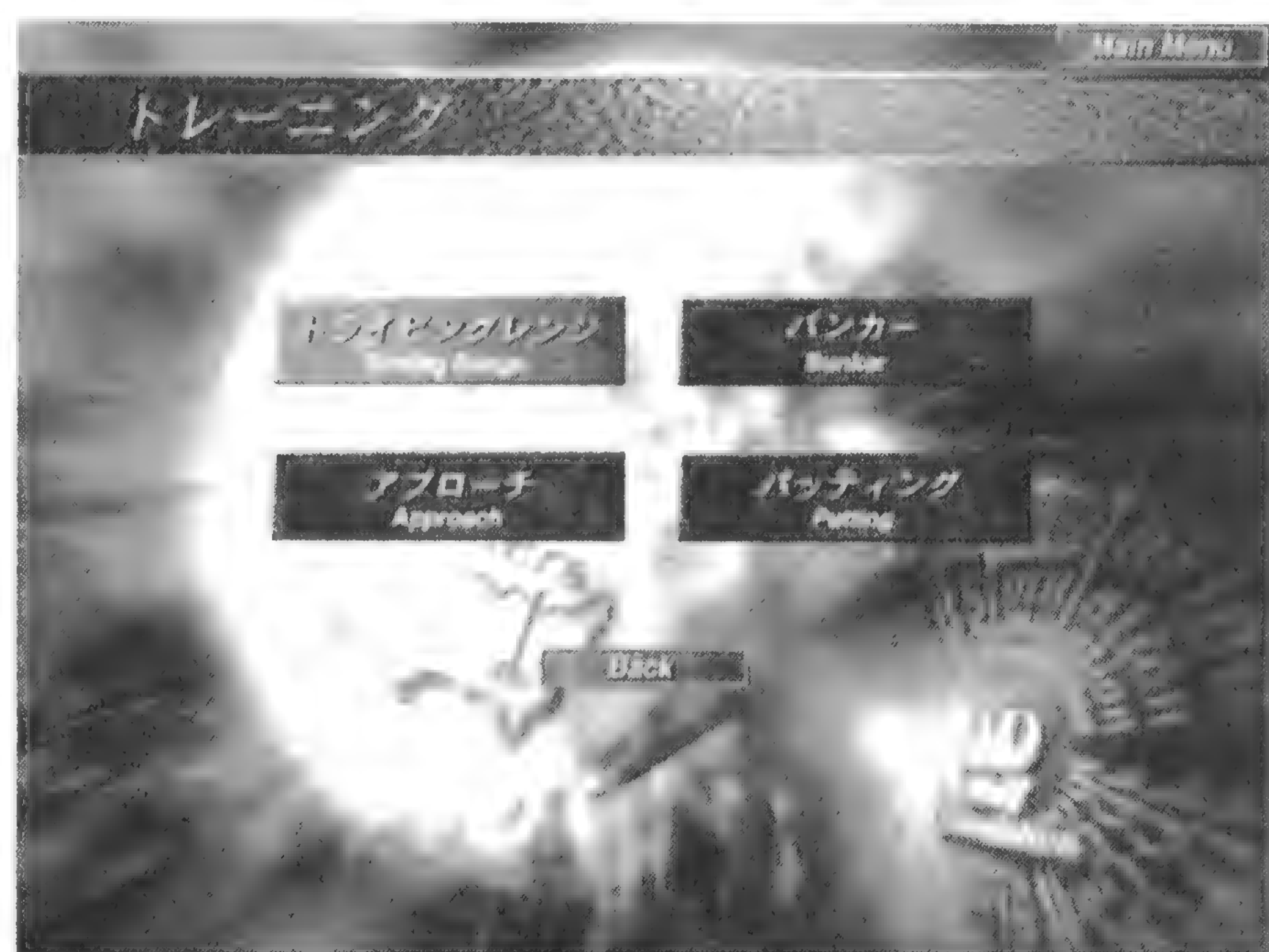
10強
20弱
25
30
5

PTのパワー決定の目安
(無風状態・地形が平坦の場合)

トレーニング編

世界でも有数の美しいコースと言われる「オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ」は、同時に世界でも屈指の難コースとして知られています。これを忠実に再現した『遙かなるオーガスタ for Windows』は、ゲームといえども難易度が高く、トーナメントで優勝するのはもちろん、予選を通過することさえ、並大抵のことではありません。

実際にゲームでのプレイを重ねていただいて、腕を磨くのも良いと思いますが、「トレーニングモード」をお使いになれば、「ドライビングレンジ」、「アプローチ」、「バンカー」、「パッティング」など、それぞれの場面を集中的に練習していただけます。

練習したいモードのボタンを押すと、設定を確認する画面が表示されます。問題なければそのままゲームスタートを選んで左クリックして(あるいはEnterキーを押して)ください。

トレーニングを終了するときは、マウスを右クリックするか、Escキーを押してサブメニューを表示し、ゲーム終了を選択してください。また、サブメニューで通常のリプレイやオプションの設定のほか、ボールの位置など練習条件を設定することができます。

Q1.ボールの打ち分けはどんな時に必要ですか?

A バンカーからのリカバリーやクリーク越えのショットのときは高い弾道のボールが有効ですし、木と木の間を抜くようなショットやランで距離を稼ぎたいときには低い弾道のショットが有効です。ただしティーショットのときにあまり打点を下げすぎるといわゆる"テンプラ"になってしまいますので注意してください。

Q2.傾斜面にあるボールを打つ時には何が必要ですか?

A 実際のゴルフでは、傾斜面のボールを打つのに高度なテクニックが要求されます。例えば、つま先下がりの斜面ではスライスしやすく、つま先上がりの斜面ではフックしやすくなるため、その場に応じたスタンス調整が必要なのです。しかし、これらの要素をゲームに取り入れた場合、ゴルフを知らない方には非常に理解し難い複雑なものとなってしまいます。そのため本ゲームでは、ショット時の傾斜面による影響を省略しています。

Q3.林に打ち込んだボールがなかなか出せないのですが。

A 本ゲームではコースのアンジュレーション(起伏)はもちろん、立ち木の1本1本の再現にまでこだわっています。特に樹木に関しては、葉の1枚1枚に抵抗値が設定されているため、密集している場所を打ち抜くことはかなり困難です。無理をせずに、ボールをフェアウェイへ出すことを最優先してください。

Q4.マスターズトーナメントが途中で終わってしまうのですが。

A マスターズトーナメントは予選2日、決勝2日の計4日間で行われます。予選2日を終了した時点で上位40位以内の成績をおさめていないと予選落ちとなり、決勝には進出できません。

Q5.コンティニューが選べないのですが。

A ゲームを途中で終了した時に、データの保存を行っていないとコンティニューは選べません。続きを行いたい時は、必ずデータの保存を行ってください。

Q6.ゲームの動きが遅いように感じるのですが。

A ゲーム中にサブメニューでオプションを選択し、下記の項目の設定を変更してみてください。

●ディスプレイの設定
「描画が間に合わないとき」の設定を「スキップ」にしてください。
「画面切換のテクスチャー」設定を「なし」にしてください。
●カメラの設定
「カメラの切り換え」の設定を「静的」にしてください。

また、ハードディスクにインストールしていただくと、ゲームデータの読み込みが速くなる分、動きの遅さも改善されます。

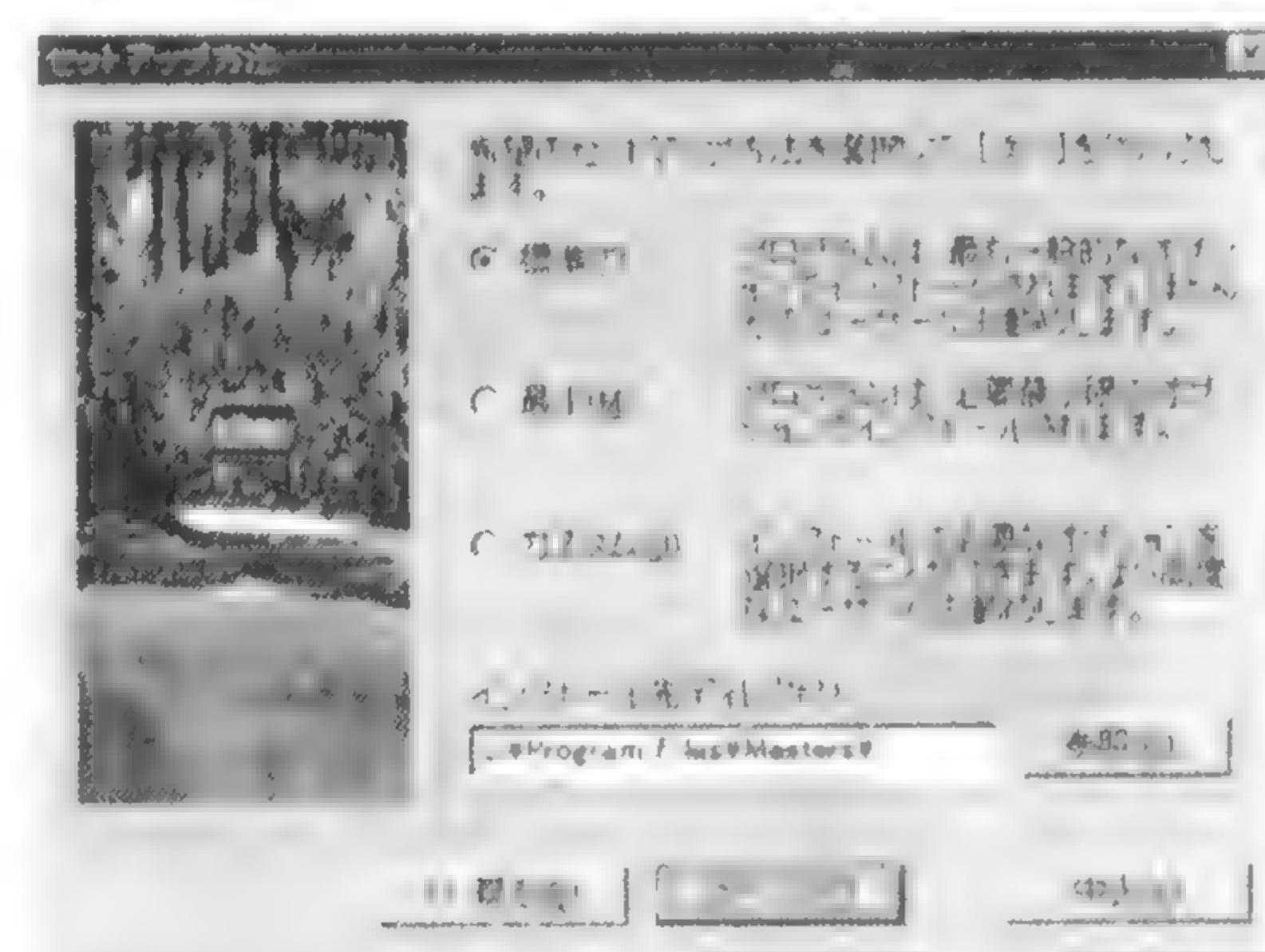
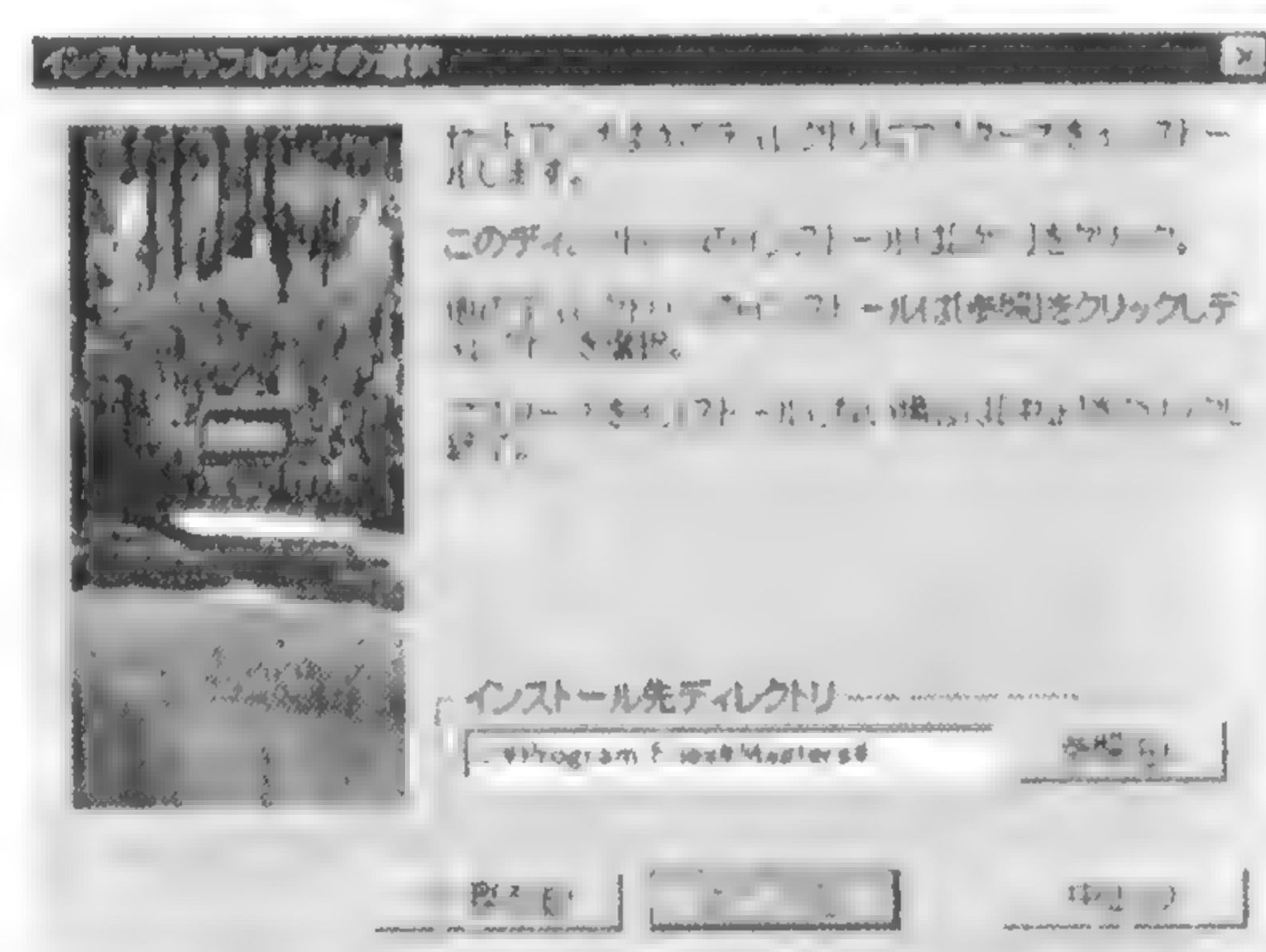
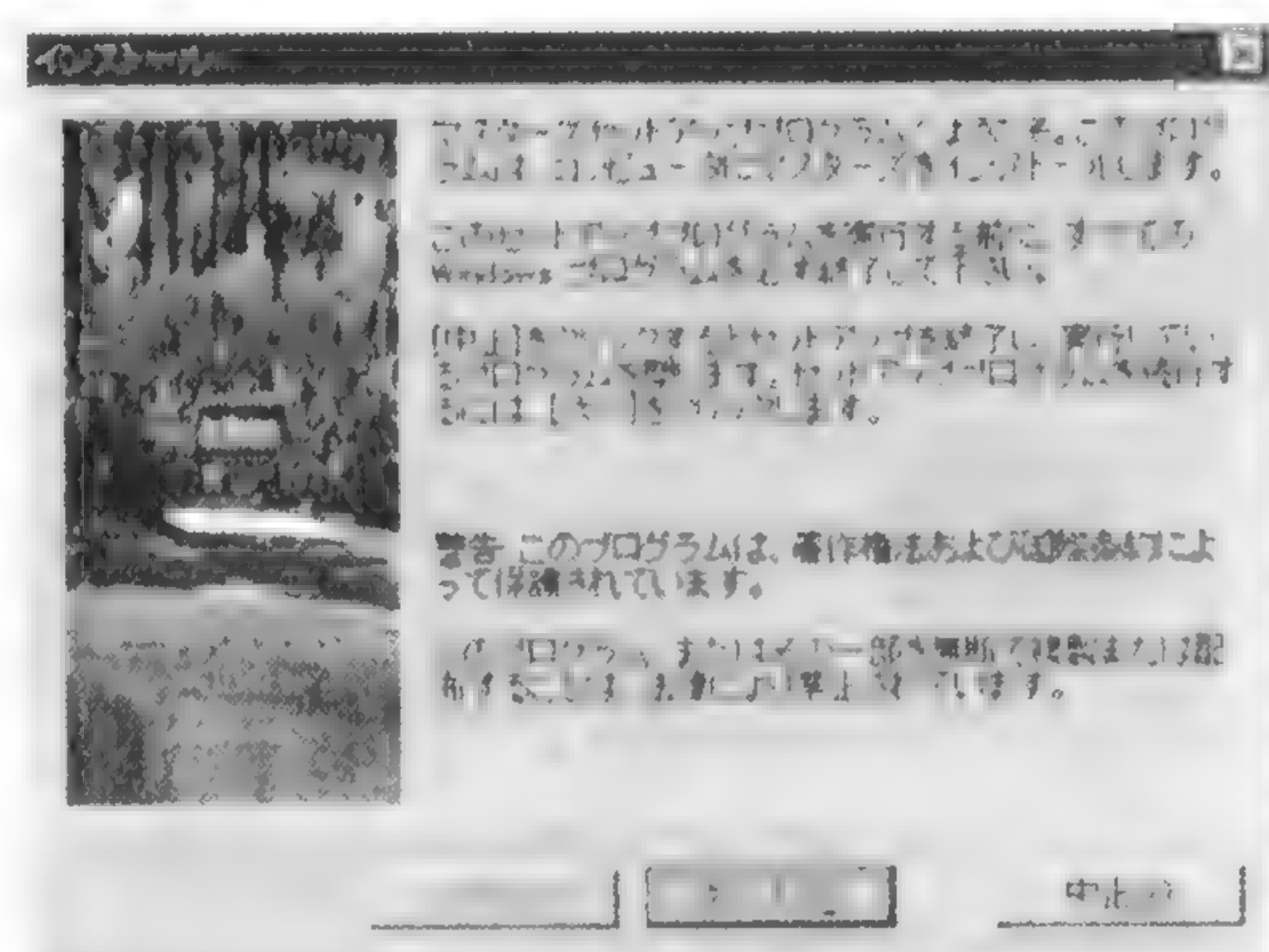
インストールの方法

『遙かなるオーガスタ for Windows』は、CDをセットするだけでゲームが始められるように作られていますが、ハードディスクにインストールをされますと、より快適にゲームを楽しむことができます。

●インストールの方法

1.『遙かなるオーガスタ for Windows』のCD-ROMをドライブにセットしてください。
2.ゲームが起動しますが、いったんゲームを終了させてください。
3.Windows®95のデスクトップから「マイコンピュータ」を開いてください。
4.CD-ROMの入っているドライブを右クリックし、メニューから「開く」を選んでください。
5.開いたウィンドウの中にある「Setup.exe」(あるいは単に「Setup」)をダブルクリックしてください。インストーラが起動します。
6.インストーラの手順に従ってインストールを行ないます。
7.インストールの準備ができている場合は「次へ」をクリックしてください。できていない場合は「中止」をクリックし、準備を整えた後に再度インストーラを起動させてください。確実にインストールを行なうために、起動中のアプリケーションをすべて終了させあてください。特に常駐型のウイルスチェックソフトなどは必ず終了させるようにしてください。
8.続けてライセンスについて確認をさせていただきます。本製品をインストールされた場合は、ライセンス契約に同意されたものとさせていただきますので、あらかじめご了承ください。問題なければ「はい」をクリックしてください。
9.続けてお名前と会社名、シリアルナンバーをお伺いします。会社名は空欄でも結構です。シリアルナンバーはこのマニュアルの裏表紙をめくったところに記載されていますので、確認の上、間違いのないようご入力ください。(※半角で入力してください)。入力が終わりましたら「次へ」をクリックしてください。
10.インストール先のフォルダを選択する画面になります。インストール先は一般的な場所が指定されていますので、特に問題が無ければそのまま「次へ」をクリックしてください。フォルダを変更される場合は、「参照」をクリックしてフォルダを指定したのち、「次へ」をクリックしてください。
11.続けてセットアップ方法を選択します。特に問題が無ければ、「標準」を選択し「次へ」をクリックしてください。ただし500MB程度のハードディスク空き容量が必要です。最小インストール、カスタムインストールを行なう場合は、それぞれの項目にチェックをしたのち、「次へ」をクリックしてください。
12.次に、スタートメニューへの登録とデスクトップへのショートカットの作成を行なうかどうか決定するメニュー表示されます。問題なければ「次へ」をクリックしてください。
13.最後にインストール手続きの内容について最終確認を行ないます。問題なければ「完了」をクリックしてください。インストールが始まります。

●アンインストールについて

インストール時に「Setup.exe」を起動した場合と同じ手順でCD-ROMを開き、「Uninst.exe」をダブルクリックするとアンインストールを行うことができます。また、インストール時にスタートメニューに登録された場合は、マスターズのメニューの中に「Uninstall」という項目が登録されていますのでこれを選択してください。

トラブルシューティング

症状	原因	対処法
画面の色がおかしい	表示色数が256色あるいは16色になっている。	Windows®95のコントロールパネルから画面のプロパティを開き、カラーパレットをHigh Color(16ビット)以上に設定してください。
画面の一部が切れてしまう	ウィンドウ表示モードで、画面解像度が640×480ドットになっている。	DirectX®がインストールされている場合はフルスクリーン表示に設定してください。インストールされていない場合は、Windows®95のコントロールパネルから画面のプロパティを開き、デスクトップ領域を640×480より大きく設定してください。
フルスクリーン表示できない	DirectX®がインストールされていない。	DirectX®をインストールしてください。方法についてはご使用中の本体あるいはビデオカードの製造メーカーにお問い合わせください。詳しくはP5のDirectX®の導入に関する注意をご覧ください。
音が出ない(BGMが鳴らない)	MIDIデバイスが設定されていない。	Windows®95のコントロールパネルのサウンドを開き、MIDIデバイスを設定してください。
音が出ない(環境音が鳴らない・実況中継の声が出ない)	DirectX®がインストールされていない。	DirectX®をインストールしてください。方法についてはご使用中の本体あるいはサウンドカードの製造メーカーにお問い合わせください。詳しくはP5のDirectX®の導入に関する注意をご覧ください。
	ボリュームが最小あるいはミュートされている。	ボリュームコントロールで音量をあげてください。
音が出ない(全く音がならない)	サウンドカードがない。	本体にサウンドカードを取り付けてください。

USER SUPPORT

ユーザーサポートについて

ユーザー登録のお願い

本マニュアルP53の「ユーザー登録・アンケート用紙」を当社宛てに返送し、ユーザー登録を行なってください。
ユーザー登録をされていませんと、ユーザーサポートのご依頼をお断りすることがありますのでご了承ください。

サポートのご依頼をされる前に

電源、ケーブル類が正しく接続されているか確認してください。
CD-ROMがドライブに正しくセットされているか、CD-ROMに傷等がついていないか確認してください。
他のソフトで同様の症状が発生しないか確認してください。

サポートのご依頼について

下記の連絡先まで電話、FAX、郵便のいずれかの方法でお問い合わせください。その際にご使用になられているパソコンのメーカー名や機種名、スペック等の環境をお尋ねすることがありますので、事前にご確認くださいますようお願いいたします。
FAXの場合は、次頁のサポート連絡表をコピーしてお使いください。

ユーザーサポート連絡先

〒465-0042　名古屋市名東区照が丘10番地
株式会社ティーアンドイーソフト
『遙かなるオーガスタ for Windows』ユーザーサポート係

TEL 052-773-7757
FAX 052-776-8341
受付時間:月～金(祝日を除く)9:00～12:00、13:00～17:00

ユーザーサポート連絡表

切り取らずに、この用紙をコピーしてご活用ください。

フリガナ

お名前

ご住所　〒

電話番号（　　　）　　-　　　FAX番号（　　　）　　-

お客様のシリアルナンバー
（本マニュアルの最後のページをご覧ください）[　　　　　]

ご利用のパソコン環境

パソコン本体	メーカー名 [　　　]	機種名 [　　　]
	メモリ [　　] MB	ハードディスク容量 [　　] GB

周辺機器(プリンタ、スキャナ、MOドライブなど)

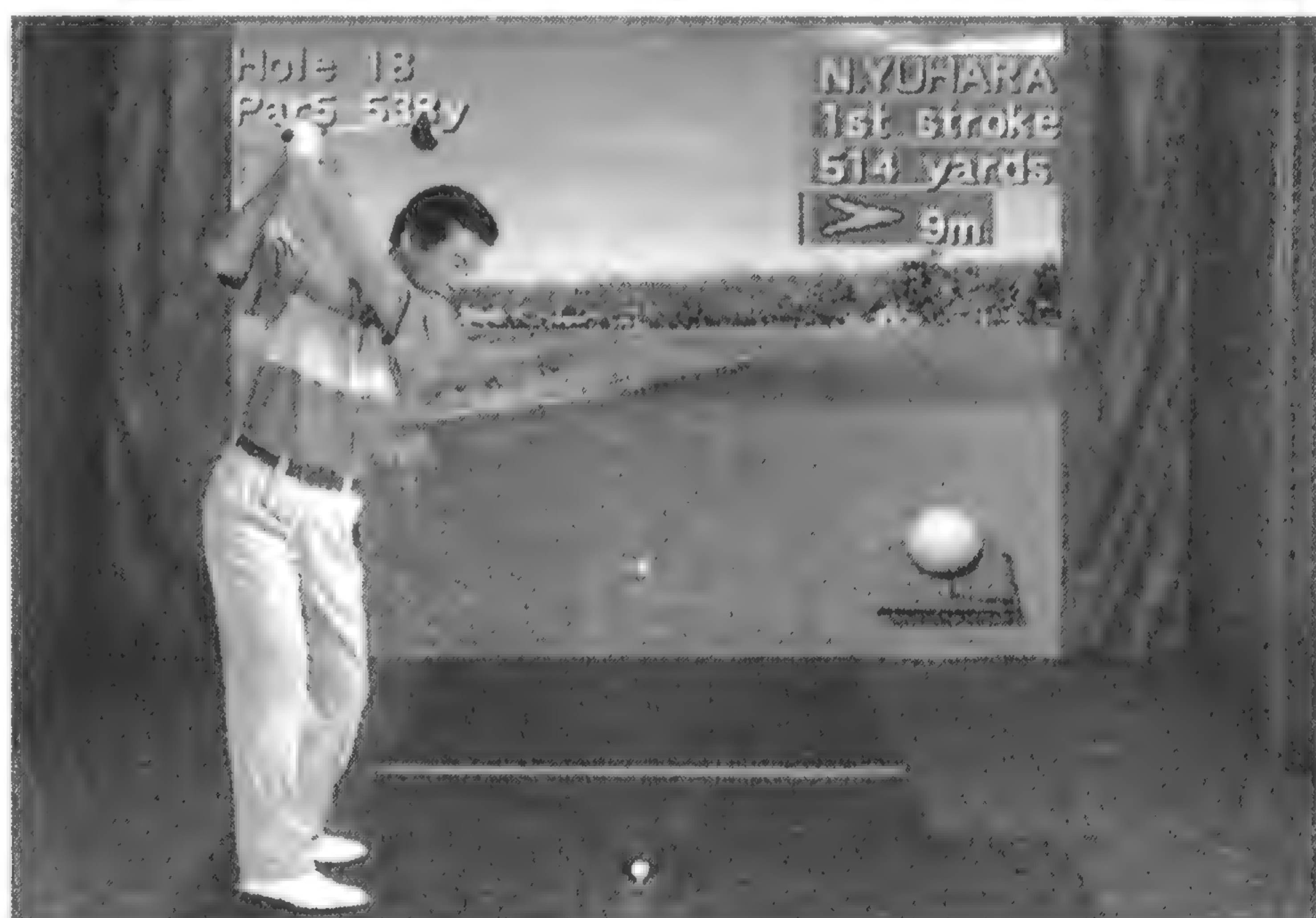
製品名 [　　　] メーカー名 [　　　] 機種名 [　　　]
製品名 [　　　] メーカー名 [　　　] 機種名 [　　　]
製品名 [　　　] メーカー名 [　　　] 機種名 [　　　]

症状(できるだけ詳しくご記入ください)

さあ、ヴァーチャルコースへ！

コースを回る。ボールを打つ。このリアリティは本物だ。
3D空間をラウンドできる夢のゴルフマシーンが日本全国に展開中。
その名も『ワールドグリーンⅡ』！

わずか8坪の空間が「広大なゴルフ場」そして「最新スウィング診断コーナー」に。

『ワールドグリーンⅡ』は、広大なコースを3DCGで再現するソフトウェア技術と、独自開発のセンサーにより実現したヴァーチャル・リアリティ・ゴルフシステム。スクリーンに映るコースに向かってボールを打てば、実際のラウンド同様のプレイが楽しめます。

臨場感溢れる迫力画像。

カップの位置や風の強さ方向・天候など、コース状況が変化し、雲の動き、波の音、ピンフラッグのはためきなどもリアルに再現します。

スウィングのチェックにも威力を発揮！

センサーが、ヘッドスピード、インパクト時のフェース角度、ヘッドの軌道、打球の初速、打ち出し方向、打ち上げ角度を計測。高度な物理計算プログラムによって、飛距離・方向の解析を瞬時に行い、弾道が具体的に把握できます。

トッププロが監修した最新のゴルフマシーン！

プロゴルファーの練習で最も重要なファクターは、自分のイメージ通りにボールをコントロールすることです。『ワールドグリーンⅡ』は、クラブ毎の飛距離や球筋を忠実に再現し、狙い通りのポジションに運ぶことができるため、プロの使用にも十分たえられる製品です。私も自宅に設置して使っていますが、ペブルビーチやワイアラエといった有名コースを、グリーン上のアンジュレーションに至るまで忠実に再現してあり、ティーショットからパッティングまでリアルな感覚でプレイできることは驚きです。この『ワールドグリーンⅡ』ならば上級者はもとより、ビギナーにもゴルフの楽しさや醍醐味を味わってもらえるでしょう。

「自宅にも設置して、本格的な練習に利用しています」
プロゴルファー　湯原信光

ここで体験できます。

ゴルフ練習場はもちろん、複合スポーツ施設や総合アミューズメント施設に、さらには流通業界の大型複合店舗や官公庁の施設にまで導入されています。お近くの施設で、ぜひ一度ご体験ください

（1998年6月現在）

		店名	住所・ホームページアドレス	TEL
東北	秋田県	ゴルフショップボギー	北秋田郡鷹巣町綴り子字往還下125	0186-62-4456
関東	群馬県	ザ・ワールド	太田市西矢島575	0276-46-1166
	千葉県	パシフィックゴルフ	八千代市村上960	0474-87-4567
	千葉県	誉田ゴルフセンター	千葉市緑区誉田町1-56-1	043-292-4656
	東京都	ザ・クラブ・アット・エビス・ガーデン	目黒区三田1-13-2	――――
	東京都	Shibuya21（会員制施設）	渋谷区神泉町18-11	――――
	東京都	東京ワールドグリーン倶楽部	台東区上野公園18-10 http://www.telesyo.co.jp/golfclub	03-3828-8207
	東京都	PISCOゴルフ倶楽部	豊島区東池袋1-21-16　日建学院ビル2F http://www.ksknet.co.jp/introduc/groupco/ig0e/igde000.html	03-3982-3577
	神奈川県	SPORTS PLAZA ビッグウェーブ	茅ヶ崎市今宿433	0467-86-3196
	神奈川県	スパウザ小田原	小田原市根府川字ノグロ583-1	0465-28-1208
中部	静岡県	プラザアイム（ティーアンドアイゴルフシステム）	沼津市米山町1-5	0559-20-0246
	愛知県	ゴルフランド　エフティー徳重	名古屋市緑区徳重3-204	052-877-7148
	愛知県	オリバーゴルフ	豊田市下林町5-10	0565-35-6336
	愛知県	キャスコスイング	長久手町長湫上作田44	0561-63-6351
	愛知県	ZAZ大清水店	豊田市大清水町41-2	0565-44-0700
	愛知県	MKF SPORTS	小牧市常普請3-104	0568-71-5858
	愛知県	ワールドグリーン大樹	瀬戸市南菱野町465	0561-85-0101
	愛知県	ルネック・スポーツクラブ	春日井市松新町1-3330　6F	0568-34-6300
	岐阜県	シンコー・アトラスゴルフ練習場	大垣市本今町1639-1	0584-89-9444
	岐阜県	ゴルフショップ岐東	各務原市那加桐野外二ヶ所大字入会地5-1	0583-83-5002
	長野県	シティヒルズ・ゴルフクラブ	飯田市丸山町4丁目5748-3	0265-53-1788
	富山県	デニム富山ショールーム（福利厚生施設）	富山市本郷東坪2476-7	――――
近畿	大阪府	高槻市立総合市民交流センター	高槻市紺屋町1-2	0726-85-3721
	大阪府	ひがしおおさかステーションパーク	東大阪市長田町2-44	06-746-7588
	大阪府	ミズノ大阪店	大阪市中央区北浜4-1-23	06-223-7351
	兵庫県	大丸　神戸店	神戸市中央区明石町40	078-333-2335
	兵庫県	ダイエーメガバンドール　ハーバーランド店	神戸市中央区東川崎町1-7-5	078-360-4741
中国四国	広島県	ヴァーチャルゴルフ　チャレンジ	東広島市西条町大字助実277-1 http://www.urban.or.jp/home/hirosuke/sasaki/index.htm	0824-21-3460
	広島県	フィエラ　ディ　ブローバ	広島市安佐南区緑井6-49	082-830-0111
	広島県	パラディッソ　デル　ブラック・ジャック	広島市中区新天地1-20	082-249-0383
	香川県	こすもす倶楽部　高松店	高松市屋島西町2421-20	0878-43-2166
	香川県	直島町総合福祉センター	香川郡直島町3694-1	0878-92-3400
九州	福岡県	ダイエーメガバンドール　キャナルシティ店	福岡市博多区住吉1-2-74	092-272-1147
	福岡県	博多大丸	福岡市中央区天神1-4-1	092-733-8067
	福岡県	岩田屋	福岡市中央区天神2-11-1	092-734-4633
	長崎県	ワールドグリーン23	下県郡厳原町今屋敷740	09205-2-0320
	大分県	リバーサイドゴルフプラザ	大分市大字迫字新殿860-1	0975-22-0008
	大分県	COSPO	中津市大字島田134-1	0979-26-1120

※営業時間・休日は、お店により異なりますので、ご確認の上ご来店ください。

STAFF

エグゼクティブプロデューサー	横山 俊朗
プロデューサー	横山 英二
チーフディレクター	加藤 英治
プログラマー	加藤 英治　西本 壮孝　板倉 義樹
コースデザイナー	廣瀬 久純
グラフィックデザイナー	立石 孝則　渡辺 英文
サウンドデザイナー	横川 克己
デバッグ	渡辺 和寿　米山 宗臣　西原 奈々絵
プロジェクトディレクター	吉川 泰生
プロジェクトマネージャー	篠田 健吾
営業	藤田 朗裕　大原 孝教
	藤垣 守正　道下 由紀子
広報	篠田 健吾
資材制作	木口 士朗
Special Thanks to	松下 賢次氏（TBSアナウンサー）
	湯原 信光氏（プロゴルファー）

遙かなるオーガスタ for Windowsユーザー登録用紙

このたびは当社製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。下記の欄に必要事項をご記入いただき、同梱の封筒にて当社までご返送ください。

フリガナ	年齢	性別
お名前		男 女

ご住所 〒

職業／学年

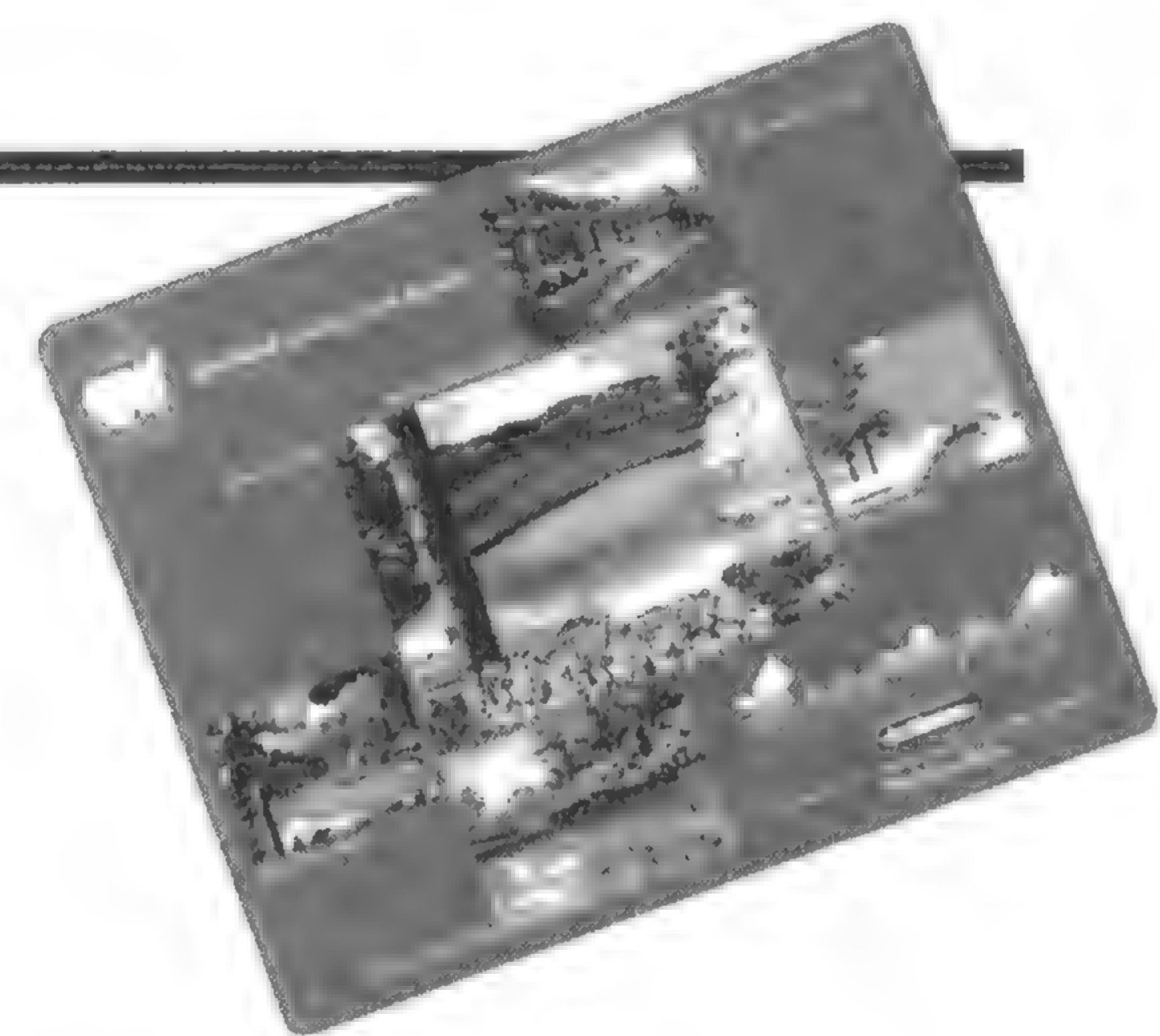
電話番号（　　　　）　　　　-

e-mail アドレス

購入日

購入店名

アンケート

今後のソフト開発の参考にさせていただきますので、以下のアンケートにご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。なお、アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、毎月100名様（合計700名様）に特製マウスパッドをプレゼントいたします。
プレゼントキャンペーン期間:'98年7月10日〜'99年1月末日（当日消印有効）
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●このゲームソフトをお買いになったきっかけを教えてください。

1.雑誌広告を見て（誌名：　　　　　　）　2.雑誌記事を読んで（誌名：　　　　　　）　3.店頭で見て　4.友人・知人にすすめられて　5.当社ホームページを見て　6.他社のホームページを見て（HP名：　　　　　　）　7.デモCDを見て　8.体験版をプレイして　9.その他（　　　　　　）

●このゲームソフトをプレイして、どのように思われましたか。

ゲーム内容	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満
サウンド	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満
グラフィック	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満
操作性	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満
マニュアル	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満
パッケージ	満足	まあ満足	普通	やや不満	不満

次ページへ続く▶

●動作環境について

1.ご使用機種
自作機／メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）
2.CPU（　　　/　　　MHz)
3.メモリ（　　　）MB
4.ハードディスク
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）　内蔵・外付　容量（　　　　）
5.CD-ROMドライブ
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）　内蔵・外付　（　　　　）倍速
6.ディスプレイ
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）
7.ビデオボード
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）
8.DirectX
インストールして　いる・いない　Ver.（　　　）
9.サウンドボード
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）
10.その他拡張ボード
メーカー名（　　　　）　製品名（　　　　）
11.普段使用している画面サイズ（例：640×480）
（　　　　）×（　　　　）
12.普段使用している色数
256色・HighColor（6万色）・TrueColor（1677万色）・その他

●パソコンで普段何をしていますか。

1.仕事　2.音楽　3.グラフィック　4.ゲーム　5.インターネット　6.その他

●よくお読みになるパソコン雑誌を教えてください。

誌名：

●普段パソコンソフトを購入する時には何を参考にされますか。

1.雑誌記事　誌名（　　　　）　2.雑誌広告　誌名（　　　　）　3.ショップ店員の意見
4.店頭でのプロモーション　5.ポスターやチラシ　6.友人・知人の意見　7.パソコン通信、インターネット等での評判
8.メーカー名、あるいは開発スタッフ名
その他（　　　　）

●パソコンソフトを購入する時によく利用するお店は？

1.パソコンソフト専門店　2.パソコンショップ　3.量販店　4.ディスカウントショップ　5.家電量販店　6.通信販売
7.その他（　　　　）

【ゲームについて】

●あなたはコンピュータゲームに興味がありますか。

1.ある　2.少しはある　3.あまりない　4.ほとんどない

●ゲーム機をお持ちですか

持って　いる・いない
お持ちの方は下記の表1より機種を選んで番号をご記入ください。
機種（　　　　）

●今後、ゲーム機をご購入する予定がありますか

ある・ない
ご購入予定のある方は下記の表1より機種を選んで番号をご記入ください。
機種（　　　　）
[表1]

1.プレイステーション　2.セガサターン　3.NINTENDO64　4.スーパーファミコン　5.ゲームボーイ　6.Dreamcast
7.その他（　　　　）

●あなたはゲームソフトを年間何本ぐらいお買いになりますか

PC用ゲームソフト（　　　　）本

ゲーム機用ゲームソフト（　　　　）本

●欲しいタイトルは予約して買いますか。

1.予約する　2.予約しない　3.特典があれば予約する　4.（　　　　　　　　）があれば予約する

（3と答えた方）

どんな特典を望みますか（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●現在、ゲームソフトを何本お持ちですか。

PC用ゲームソフト（　　　　）本

ゲーム機用ゲームソフト（　　　　）本

●よくお読みになるゲーム雑誌を教えてください。

誌名：

●普段ゲームソフトを購入する時には何を参考にされますか。

1.雑誌記事　誌名（　　　　　　）　2.雑誌広告　誌名（　　　　　　）　3.ショップ店員の意見
4.店頭でのプロモーション　5.ポスターやチラシ　6.友人・知人の意見　7.パソコン通信、インターネット等での評判
8.メーカー名、あるいは開発スタッフ名　その他（　　　　　　）

●ゲームソフトを購入する時によく利用するのはどこですか。

1.ゲーム専門店　2.おもちゃ専門店　3.量販店（家電・カメラ・スーパー）　4.ディスカウントショップ　5.デパート
6.CDショップ　7.コンビニエンスストア　8.通信販売　9.その他（　　　　　　）

●好きなゲームのジャンルを表2よりお選びください。いくつでもけっこうです。

（　　　　　　　）

［表2］

1.RPG　2.アクションRPG　3.シミュレーションRPG　4.アクション　5.格闘　6.シューティング　7.戦略シミュレーション
8.恋愛シミュレーション　9.育成シミュレーション　10.その他シミュレーション　11.パズル（　　　　　　）
12.アドベンチャー　13.アクションアドベンチャー　14.レース　15.スポーツ（　　　　　　）
16.テーブル系（麻雀・将棋・トランプ・囲碁・花札・その他）　17.その他（　　　　　　）

●お気に入りのゲーム、ベスト5を挙げてください。

PC用ゲームソフト

（　　　　）（　　　　）（　　　　）（　　　　）（　　　　）

ゲーム機用ゲームソフト

（　　　　）（　　　　）（　　　　）（　　　　）（　　　　）

●今までに当社のゴルフゲームを購入されたことがありますか。

タイトル名／対応機種名：

●当社のWindows®95用ゴルフゲームをシリーズ化して欲しいと思いますか。

1.はい　2.いいえ

ゲーム化して欲しいコース：

●『遥かなるオーガスタ for Windows』で通信対戦をしてみたいと思いますか。

1.ぜひやりたい　2.できれば面白そう　3.特に思わない

●他社製のゴルフゲームをプレイしたことがありますか。

1.はい　2.いいえ

製品名：

●当社のゴルフゲームシリーズ以外のタイトルで知っているものがあれば教えてください。

タイトル名：

●当社のタイトルでWindows®95に移植を希望するものがありますか。

タイトル名：

●今後PCでどんなゲームを遊びたいと思いますか。

遊んでみたいゲームのジャンル（　　　　　　）

※［表2］からお選びください。

具体的なタイトル名があればお書きください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

次ページへ続く▶

【ゴルフについて】

●あなたはゴルフに興味がありますか。

1.ある　2.ない

●あなたは実際にゴルフをプレイしますか。

1.する（HDCP:　　　　　　　）　2.しない

●あなたはゴルフの番組を見ますか。

1.見る　2.見ない

よく見る番組名：

中継番組を見るトーナメント：

●あなたはゴルフ雑誌を読みますか。

1.読む　2.読まない

よく読む雑誌：

【インターネットについて】

●あなたはインターネットを利用していますか。

1.利用している　2.利用していない

（1の方）どのような目的で利用していますか（複数回答可）

1.情報収集　2.ネットサーフィン　3.ショッピング　4.ゲーム　5.データの送受信　6.メール　7.情報発信　8.その他（　　　　　　　　　）

●T&E SOFTのホームページを見たことがありますか。

1.ある（毎日・週2〜3回・週1回・月1回程度・不定）　2.ない

●インターネットの雑誌をよく読みますか。

1.読む　2.読まない

よく読む雑誌名：

●インターネットでよく使う検索サイトはどこですか。

サイト名：

●定期的に見に行くホームページがありますか。

サイト名：

【Windows®98について】

●Windows®98を購入しますか

1.買う（買った）　2.買う予定　3.様子を見て　4.買わない

ご意見・ご感想をお願いいたします。

ご協力ありがとうございました。

シリアルナンバー

13912607

ユーザー登録のお願い

本マニュアルの「ユーザー登録およびご購入者アンケート」に必要事項をご記入の上、
ユーザー登録を行ってください。
ユーザー登録をされていない場合、ユーザーサポートのご依頼をお断りすることがあります。
あらかじめご了承ください。
製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責任による不都合が生じましたら、
お手数ですが、「株式会社ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係」までご連絡ください。

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465-0042　名古屋市名東区照が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン:052-773-7757
受付時間/月～金　9:00～12:00　13:00～17:00（除く祝日）
ゲーム内容・攻略などに関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご承知願います。

T&E SOFTの最新情報を公開中　http://www.tes.co.jp/